

Nº29 - MARZO 1995 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

Brasil

TODO SOBRE
NEXUS BBS

SOFTWARE:
Zona Terra
Sunrise#14
EGGBERT

Sumario

REVISTA Nº29 3ª ÉPOCA MARZO 1995

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR
COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Iván Alonso Bes, Rafael Corrales, Ángel Carmona, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Manuel Pazos, Francisco Escrig, Santiago Herrero, Antonio Mesa, Manuel Varela Gallego, Nexus BBS, Rogerio Bello dos Santos, Alexandre Sobrino, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Power MSX, Henk Moesker, Alex Wulms, Luis Pizzuto, Fausto Mollichella, Alberto Valverde, Stephan Szarafinski
REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela
MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR
IMPRIME: CLUB HNOSTAR
DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎ Y Fax (981) 80 72 93
Depósito Legal: C-949/94
Esta es una publicación destinada exclusivamente a los miembros del Club. No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.

Secciones

Software

Noticias

en el próximo número...



- Primeras imágenes del Graphics 9000
- Todo sobre los discos duros
- Dragon Slayer VI
- Especial Italia

Editorial

Este es el primer número de la nueva suscripción del 95. Como podréis ver hemos mejorado un poco la maquetación de la revista.

Por ahora no hemos publicado disco con la revista, pero tenemos pensado sacar algunos discos con demos de juegos tanto nacionales como internacionales. Ya os iremos informando a lo largo de los próximos números.

En este número ya os hemos adelantado unas fotos del nuevo Graphics 9000 que será objeto de comentario en el próximo número. Además publicaremos un especial sobre los discos duros para MSX: instalación, hardware, software y lo más importante: precios.

Para este número hemos incluido un especial sobre Brasil, del cual ya os habiamos hablado en anteriores ocasiones.

En noticias nos hacemos eco de dos importantes acontecimientos nacionales: la reunión de Barcelona y la de Madrid (la primera que tiene lugar en esta ciudad). Esperamos que la asistencia sea notable ya que los organizadores están realizando un gran esfuerzo para poder llevarla a cabo.

También os hemos preparado un comentario sobre la única BBS nacional dedicada a nuestro sistema: Nexus BBS, cooordinada por Ángel Cortés y José M. Alonso.

Esto es todo por ahora. Recordad que la revista es bimestral (cada 2 meses) pero el próximo número saldrá a mediados de Abril, ya que tenemos previsto informaros con antelación de las últimas noticias que puedan surgir acerca de estos dos encuentros nacionales.

La redacción

CURSO DE

TURBO PASCAL

15ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

FUNCIONES DEL MSX-DOS

Desde T. P. podemos utilizar todas las funciones disponibles en el MSX-DOS. De esta forma podremos realizar subprogramas para implementar algunas funciones que T. P. no nos proporciona.Como por ejemplo la obtención del directorio de un disco. Para ejecutar estas funciones utilizaremos la sentencia:

BDOS(<función>,<parámetro>);

en donde 'función' indica que rutina del MSX-DOS queremos que se ejecute, y 'parámetro' es un entero que se carga en el par de registros DE antes de ejecutar la función del MSX-DOS.

Por ejemplo, para sacar un carácter en la pantalla podemos utilizar la función $2:

BDOS($2,65); {aparecerá una A en pantalla}

Muchas de las funciones del DOS devuelven un resultado en el acumulador. Este resultado podemos recuperarlo si hacemos una asignación a una variable:

TECLA:=BDOS($1,0); {la función $1 espera a que se pulse una tecla y devuelve el código de la tecla pulsada en el registro A. TECLA tendrá el valor del registro A}

Algunas funciones del DOS devuelven un resultado en el par de registros HL en vez de en el A. Para recuperar este resultado utilizaremos entónces la función BDOSHL(<función>,<parámetro>);.En la figura 1 hay una lista de las funciones del DOS (que salió en el número 69 de la MSX-CLUB).

A continuación tenéis el listado de un programa para obtener el directorio de un disco (programa que fue realizado por Juan Salas).

```
{ Read directory in array fi[] . Use procedure getdir
. Juan Salas. 1990
    fi[] contains file names. nfiles contains number
of files }
PROGRAM DIRECTORIO;
type name = string[12];

var
   fi       : array[0..112] of name;
   I,J,nfiles   : integer;
   Error, Loop  : Integer;
   FCB         : array[0..25] of Byte absolute $005C;
   DMA          : string[32];

begin

  Error := BDos($1A,Addr(DMA));
  FCB[0] := 0;
  for Loop := 1 to 11 do FCB[Loop] := ord('?');

  Error := BDos($11,Addr(FCB));
  if Error <> 255 then begin
    nfiles:=0;
    mem[Addr(DMA)]:=12;
    fi[nfiles] := copy(dma,1,8)+'.'+copy(dma,9,3);
  end;

  repeat
    Error := BDos($12);
    if Error <> 255 then begin
      nfiles:= succ(nfiles);
      mem[addr(dma)]:=12;
      fi[nfiles] := copy(dma,1,8)+'.'+copy(dma,9,3);
    end
  until Error=255;

  CLRSCR;I:=-1;
  FOR J:=1 TO NFILES DO
    BEGIN
     I:=I+1;
     IF I=6 THEN
      BEGIN
        WRITELN;
        I:=0;
      END;
     WRITE(FI[J],' ');
    END;
END.
```

En este listado aparecen dos sentencias que aún no han sido comentadas. La primera de ellas es ABSOLUTE, con esta sentencia obligamos a T.P. a guardar una determinada variable en la posición de memoria indicada a continuación de ABSOLUTE. Lo que hacemos normalmente es dejar que T.P. guarde las variables donde mejor le convenga. Ejemplos:

```
VAR
  A:REAL;
  X:INTEGER ABSOLUTE A {X COMPARTE MEMO-
RIA CON A}
  Y:INTEGER ABSOLUTE $1000; {Y SE LOCALIZA
EN LA POSICION $1000}
```

La otra sentencia es ADDR(variable). Esta fución nos devuelve la dirección en la cual se almacena <variable>. Siguiendo con el ejemplo anterior,la sentencia ADDR(Y); devolverá la posición $1000 (4096).

FUNCIONES MSX-DOS V1.03

FUNCION		ENTRADA	SALIDA
Grupo CONSOLA			
ENTRADA DE CARACTER	&H01	NINGUNA	A=TECLA PULSADA
ENTRADA DE PERIFERICO	&H03	NINGUNA	A=VALOR PORT
CARACTER POR PANTALLA	&H02	E=CODIGO DEL CARACTER	NINGUNA
SALIDA A PERIFERICO	&H04	E=CODIGO DEL CARACTER	NINGUNA
SALIDA A IMPRESORA	&H05	A=CODIGO DEL CARACTER	NINGUNA
CONSOLA E/S	&H06	E=&HFF ->ENTRADA	A=CODIGO DEL CARACTER
		E=CODIGO CARACTER -> SALIDA	NINGUNA
ENTRADA CONSOLA	&H07	NINGUNA	A=CODIGO CARACTER
ENTRADA CONSOLA-2	&H08	NINGUNA	A=CODIGO CARACTER
KEY CONSOLA	&H0B	NINGUNA	A=&HFF TECLA PULSADA
			A=&H00 NINGUNA " " "
SALIDA CADENA CARACT.	&H09	DE=INICIO CADENA."$"FINAL	NINGUNA
ENTRADA CADENA CARACT.	&H0A	DE=DIRECCION ALMACENADO	DE+2=CADENA ENTRADA
		Y LA LONGITUD DE LA CADENA	DE+1=Nro. DE CARACT.
SISTEMA			
RESET	&H00	NINGUNA	NINGUNA
NUMERO DE VERSION	&H0C	NINGUNA	HL=VERSION
ESCRITURA SECTOR	&H0D	NINGUNA	NINGUNA
UNIDAD ACTIVA	&H0E	E=Nro. DE UNIDAD (A=0,B=1)	NINGUNA
UNIDADES ACTIVAS	&H18	NINGUNA	L=76543210
			HGFEDCBA 0/1
INFORMA UNIDAD ACTIVA	&H19	NINGUNA	A=UNIDAD ACTIVA
INFORMA TIPO DE DISCO	&H1B	E=Nro. DE UNIDAD	A=SECTORES POR CLUSTER
			BC=TAMAÑO DEL SECTOR
			DE=Nro. DE CLUSTERS
			HL=CLUSTERS NO UTILIZADOS
			IX=DPB INICIO
			IY=FAT INICIO
FLAG VERIFICACION	&H2E	E=0 NO E=1 SI VERIFICA	NINGUNA
FECHA ENTRADA	&H2B	HL=AÑO D=MES E=DIA	A=&H00 BIEN A=&HFF MAL
FECHA SALIDA	&H2A	NINGUNA	HL,D,E,A=DIA SEMANA
RELOJ ENTRADA	&H2D	H=HORA L=MTOS D=SEG E=1/100	A=&H00 BIEN A=&HFF MAL
RELOJ SALIDA	&H2C	NINGUNA	H,L,D,E = ENTRADA
DMA (DIRECT ACCES MEM)	&H1A	DE=DIREC. TRANSF. SAVE/LOAD	NINGUNA
FCB (FILE CONTROL BL.)	&H0F	DE=FCB APERTURA	A=&H00 BIEN A=&HFF MAL
FCB CIERRE	&H10	DE=FCB ABIERTO	A=&H00 BIEN A=&HFF MAL
FCB CREACION	&H16	DE=COMIENZO FCB	A=&H00 BIEN A=&HFF MAL
RENOMBRAR FICHEROS	&H17	DE=FCB VIEJO NOMB. DE+16 NUEVO	A=0 BIEN A=&HFF MAL
BORRAR FICHEROS	&H13	DE=FCB ABIERTO	A=&H00 BIEN A=&HFF MAL
BUSQUEDA FICHEROS 1	&H11	DE=FCB NO ABRE FICH	A=0 NO EXISTE &HFF EXISTE
BUSQUEDA FICHEROS 2	&H12	NINGUNA	A=0 NO EXISTE &HFF EXISTE
SECUENCIAL			
LECTURA	&H14	DE=FCB ABIERTO (AUTOMATICO)	A=&H0 LECTURA CORRECTA
		INICIO REGISTRO Y BLOQUE	A=&H1 INCORRECTO
ESCRITURA	&H15	DE=FCB ABIERTO (AUTOMATICO)	A=&H0 ESCRIT. CORRECTA
		DMA=DATOS A SER ESCRITOS	A=&H1 INCORRECTO
ALEATORIA			
LECTURA	&H21	DE=FCB ABIERTO	A=&H00 BIEN A=&H01 MAL
ESCRITURA	&H22	DE=FCB ABIERTO DMA=DATOS	A=&H00 BIEN A=&H01 MAL
LECTURA BLOQUE REGIST.	&H27	DE=FCB ABIERTO HL=Nro. REG.	A=&H00 BIEN A=&H01 MAL
ESCRITURA BLOQ. REGIS.	&H26	DE=FCB ABIERTO DMA=DATOS HL=Nro.	A=0 BIEN A=1 MAL
ESCRITURA BLOQ. CON	&H28	DE=FCB ABIERTO DMA=128 BYTES	A=0 BIEN A=1 MAL
SECTORES			
LECTURA	&H2F	DE=1 SECTOR A LEER H=Nro.	DMA=LECTURA
		SECTORES A=Nro unidad	
ESCRITURA	&H30	DE=1 SECTOR A LEER H=Nro.	
		SECTORES L=Nro. unidad	
		DMA=DATOS A ESCRIBIR	NINGUNO
TAMAÑO FICHERO	&H23	DE=COMIENZO FCB	POS. FCB 33-36
ULTIMO REGISTRO	&H24	DE=COMIENZO FCB	POS. FCB 33-36

Brasil

Como lo prometido es deuda, aquí os presentamos la segunda parte del especial sobre el MSX en Brasil. Después de casi un año, os aseguramos que la información recibida desde Brasil es muy abundante.

São Paulo

EL MSX EN BRASIL

Desde hace ya algún tiempo el Club viene informándoos de la situación en la que se encuentran los usuarios brasileños. Os hemos desvelado los distintos modelos de ordenadores con que cuentan, sus realizaciones de software y hardware, así como de las revistas que allí se publican, o publicaban, pues desde hace unos meses la situación ha cambiado.

Desde hace meses el Club cuenta con un representante en este país, Cobra Software, así como esta organización cuenta con varios representantes repartidos entre Holanda, Bélgica, Italia, Japón, ... y el Club HNOSTAR que se encarga de su representación en España.



Como representante de Cobra Software el Club distribuirá su software y publicaciones. A través de nosotros también será posible adquirir software y hardware brasileño, así como sus publicaciones. Las revistas que comentaremos a continuación también las podéis recibir vosotros, ya sean originales o copias, aunque todas éstas están en brasileño.

PUBLICACIONES

Como ya os habíamos anunciado meses atrás, la revista MSX TOP CLASS dejó de publicarse. A consecuencia de ello Rogério Bello de Cobra Software, que era el Editor Técnico de ésta, decidió sacar su propio fanzine, que pasó a llamarse VIPER MSX. Y la revista CPU MSX que también trataba exclusivamente al MSX ha pasado a llamarse CPU Informática. El cambio de nombre no sería problema, a no ser que también han cambiado el contenido de la misma. Ahora esta revista cuenta con una sección para los MSX, otra para el AMIGA y otra, como no, para los usuarios de PC. Estos tres sistemas son los que más se utilizan en el país, aunque todos nos atreveríamos a decir que al final esta publicación dedicará sus páginas al PC y quizá a las consolas de videojuegos. El MSX ya no cuenta con apoyo en Europa a nivel de empresas, cosa que sí ocurre en Brasil. El AMIGA ha dejado de tener apoyo prácticamente en todo Europa, ya no se habla de AMIGA como antes, y prácticamente no sale software para él, es decir, a durado mucho menos que el MSX. De momento en Brasil cuenta con bastante apoyo, sobre todo para edición de video y música. Esto nos lleva a pensar que en Brasil al MSX todavía le queda una larga vida que recorrer.



En el segundo número de **CPU Informática** nos encontramos con un artículo muy esperado por los lectores de Brasil, se trata de "Biblioteca Gráfica en C", incluyendo un listado de seis páginas. También se incluye, dentro del área MSX, una entrevista a Roderik Muit del club holandés FCS realizada por Vinicius Beltrao para CPU Informática. Dentro de la sección noticias se hace un repaso a la situación europea, comentando un poco por encima los nuevos desarrollos (Moonsound, Graphics 9000, discos duros, ...)

MSX VIPER saldrá cada dos meses. Al cierre de esta edición todavía estamos esperando el segundo número, en el que saldrá un especial sobre el MSX en España. En el primer número ya se comentó en un par de páginas sobre la labor del Club como representante suyo aquí en España. La revista CPU Informática de la que Rogério Bello es Consultor Técnico también contará con un artículo dedicado al Club HNOSTAR en sus páginas.

En Brasil también divulgarán un especial del Club en su sistema de Videotexto, el cual posee 16.000 suscriptores y más de 200.000 piratas.







A la izquierda, CPU MSX.
Abajo, contraportada de CPU





En cuanto al hardware destaca la labor que está llevar a cabo la empresa ACVS, la cual fabrica el cartucho MEGARAM 2 de 256Kb. Este cartucho no se trata exactamente de una ampliación de memoria, sirve para cargar algunas copias de cartuchos japoneses, así como algunas utilidades brasileñas especialmente preparados para utilizar con este cartucho. Nosotros poseemos este cartucho y gracias a él es posible ejecutar algunos megarom de Konami de MSX1 en un simple MSX1 (disponiendo de unidad de disco). Si el tiempo nos lo permite examinaremos este cartucho con más detenimiento en un próximo número. ACVS también tiene a la venta el FM STEREO. Sin embargo, en el mercado brasileño están faltando los chips y componentes necesarios para la fabricación de los kits de transformación, ratones, etc.

Jesús Tarela

LA ACTUAL PRODUCCION BRASILEÑA DE SOFTWARE

Por Alexandre Sobrino

Estimados amigos y usuarios del MSX en España, el objetivo de este artículo es mostraros cómo anda la actual producción brasileña de software para el MSX.

Así, a partir de ahora, podréis conocer un poco más sobre nuestro software y nuestra participación en el mercado MSX mundial.

Recordar que será comentada sólo una parcela de programas, los más recientes (a partir de 1993) y los más conocidos dentro de los usuarios brasileños.

CRACK MUSIC 2 (1993)
El primero y único software brasileño que trae informaciones didácticas sobre la utilización de diversas músicas y sonidos en FM (MSX MUSIC), para MSX2, desarrollado por Rogério Bello dos Santos.

MPW INTERNATIONAL (1993)
Este es ya uno de los editores de texto más famosos del mundo para MSX2. Su autor, Fabio Pereira Rocha, fue el primero en utilizar muchos de los recursos del MSX2, tales como: utilización de la VRAM para almacenamiento del texto, ajuste de pantalla, colores, etc. La edición simultánea de dos textos (SPLIT MODE) era, hasta el momento, inédita en los editores existentes para la norma.



MSX–ANSI (1993)
Desarrollado por Miguel Freitas, es un excelente programa de comunicaciones que emula una terminal ANSI para acceso a las BBS. Utiliza el protocolo XMODEM, el más utilizado para la transmisión de datos en todo el mundo. Incorpora además otras opciones, tales como conexión con hora marcada, modo CHAT sofisticado, reloj simulado, ...

MOBILE (1993)
Software destinado e indicado al desarrollo de pequeñas animaciones y presentaciones para video producción en ordenadores MSX1. Su autor es Amilton Di Giorgio y se acompaña un completo manual de instrucciones.

MSX OFF–LINE 1.22 (1993)
Un óptimo lector de mensajes OFF–LINE para BBS, desarrollado por Fernando da Rocha Carneiro, operador de FIRE HAWK BBS. Trae diversas opciones para búsqueda rápida de mensajes y un excelente manual de utilización.

BBS KIT–1 (1994)
Un completo paquete de comunicaciones para la línea MSX, una excelente compilación de Rogério Bello que trae en su interior diversos compresores, textos, programas de comunicaciones, en fin, se trata de un software indispensable para aquellos que utilizan con frecuencia las BBS.

SCC SOUND TEST (1994)
Este programa musical, de Daniel do Prado Barbosa, contiene las bandas sonoras originales de juegos famosos de Konami, de entre los que podemos destacar: Quarth, Solid Snake, Space Manbow,etc.

MSX BRIGADE DISK #1 y #2 (1994)
La primera revista electrónica en disquete para MSX2 de Brasil, editada por Rogério Bello, de Cobra Soft. Cargada de demos, preview y juegos. Marca la entrada del MSX brasileño en el mundo e las diskmagazines, que desde hace tiempo ya existen en Europa.

COSMIC BATTLE (1994)
La versión promocional del primer juego espacial brasileño para MSX1 (en desarrollo), siguiendo la línea de SUPER LAYDOCK (T&E Soft). La productora (Vendetta Software) busca información técnica para desarrollar una versión del juego para MSX2.

FAST WAY (1994)
De Rogério Bello dos Santos, se trata de una excelente demostración que trae diversas imágenes de automóviles fabricados en todo el mundo, con óptima resolución, de entre los cuales están BMW, PORSCHE, FERRARI, etc. Está en desarrollo una nueva versión del mismo que llevará el nombre de HOTWAY.

ALESTE MUSICAL TRACKS (1994)
De Daniel do Prado Barbosa se trata de una espectacular banda sonora del juego ALESTE de Compile para MSX Music.

ANIMATOR PRO 2.0 (1994)
Desarrollado por Rodrigo Boechat (BIT-SOFT CLUB), es un software destinado a la creación de animaciones en MSX2. Viene acompañado de un óptimo manual y de varios ficheros de ejemplo.

TERROR ALIENS DEMO (1994)
Una "preview" de lo que será el primer RPG brasileño para MSX2, desarrollado por MR. BIT. La historia relata una batalla entre extraterrestres y humanos en un clima de sátira total, donde los amigos BUZZ, FUZZ, WILLY, ALICE y OMAR deciden salvar al planeta Tierra del ataque.

FILE CONTROLLER (1994)
Desarrollado por Fernando da Rocha, este programa es un potente catalogador de archivos para MSX2. Como suele ser normal de este autor, viene acompañado por un excelente manual.

Espero que hayáis disfrutado de esta abordaje de software para MSX. Un gran abrazo a los compatriotas (a pesar de ser brasileño también soy ciudadano español y gran parte de mi família reside en España) y hasta pronto.

DATOS DEL AUTOR:
Alexandre Sobrino es editor de la revista electrónica MSX ON–LINE (del sistema de VIDEOTEXTO – TELES) y colaborador de diversas publicaciones para MSX.

Manchester United

(Krisalis Software)

Saludos a todos. Al parecer el Club Hnostar creía que había abandonado el sistema, ¡¡ni mucho menos!!, lo que ocurre es que he tenido algún que otro problemilla y apenas podía sacar un poco de tiempo libre, pero bueno, vayamos al grano; voy a hacer referencia a un fantástico juego del que seguramente no habéis oído hablar mucho de él, y la verdad, es una pena, ya que, personalmente, es el juego de fútbol más completo para los MSX de la primera generación. Os garantizo que no tiene desperdicio.

Una vez cargado nos encontramos con un menú repleto de opciones. La música está bastante lograda, pero los gráficos en el momento del partido dejan mucho que desear, y los del menú son aceptables.



Estas son las opciones del menú:
- Team squad (formación de equipo).
- Players injured (jugadores lesionados).
- Players suspended (jugadores sancionados).
- Transfers (transferencias).
- Training (entrenamiento).
- Cassette options (opciones de cinta).
- Progress chart (tabla de progreso).
- The Matchball (el balón).
- Matchday selection (selección del día del partido).

Estas son todas las secciones del menú. A continuación, los detalles de las mismas.

• **Formación de equipo:** Esta opción nos proporciona los detalles acerca de la formación actual disponible para la división del equipo. Los jugadores no disponibles, ya sea debido a una lesión o a una sanción, no aparecen en esta sección. Si colocamos el cursor (flecha que utilizaremos para movernos por las distintas secciones del menú) sobre los nombres de los jugadores y presionamos SPACE, aparecen en pantalla los detalles de los mismos.

• **Jugadores lesionados:** Incluye a los jugadores no disponibles para la selección a causa de lesiones. También contiene detalles de las lesiones y la cantidad de partidos que el jugador permanecerá inactivo.

• **Jugadores sancionados:** Aquí aparecen los jugadores sancionados, si los hay, junto con los partidos de suspensión de cada uno.

• **Transferencias:** Esta sección nos permite la compra y venta de jugadores a fin de mejorar el equipo.

• **Compra de un jugador:** podemos seleccionar ver la lista de jugadores disponibles para transferencias, o bien buscar un jugador. En la lista de transferencias, cada jugador cuenta con un precio por parte de su club, en base a su calificación efectiva como jugador. Si deseamos comprarlo por el precio de venta, sólo basta con seleccionar la opción de comprar en la forma usual. Si deseamos hacer una oferta por un jugador, podemos ajustar el precio de la oferta subiendo o bajando la evaluación de los jugadores en decenas de miles. Una vez realizada la oferta, se obtiene la decisión del club. Si logramos comprar el jugador, es incluido de inmediato en la formación de nuestro equipo. Si preferimos buscar un jugador, el ordenador exhibe una lista de los potenciales jugadores para la compra. En esta caso el precio es mayor, dado que su club no estará tan dispuesto a venderlo.

• **El balón:** Esto nos lleva a la sección del día del partido, en este momento también podemos revisar las tablas de las posiciones de las ligas y la lista de fechas de competición, lo cual permite ver el desempeño actual de los oponentes. Aquí podemos cambiar los nombres de los equipos. Los partidos aparecerán cuando menos lo esperemos, e irán aumentando si conseguimos clasificarnos.

• **Sección del día del partido:** Debemos decidir la formación y estructura del equipo. Las formaciones son: 4-4-2, 4-3-3-, 4-2-4, 1-3-3-3, 2-3-5. Una vez seleccionada la formación, aparecerá en pantalla la lista de los jugadores disponibles y deberemos seleccionar nuestro equipo. Después de cada partido el ordenador actualiza todo, incluyendo el periódico "Daily Sport", que nos dará la opinión de la prensa sobre el resultado o el desempeño del partido.

Existe un estricto límite de tiempo permitido para los corners, faltas y penaltyes.

Bien, esto es todo y, como habéis podido comprobar, es un juego muy "currao". Lamentablemente, tiene algún que otro defectillo, como la paliza de tener que cargar el menú después de cada partido y viceversa, pero ¿qué íbamos a esperar?, ya hubiese sido demasiado. De cualquier forma, os recomiendo la adquisición de este sensacional juego, si alguien está interesado en conseguirlo o tenéis alguna duda sobre él, sólo tenéis que escribirme a esta dirección:

Antonio Mesa Gómez
C/. Concilio de Trento, 108, 3-2
08020 Barcelona

Witch's Revenge

El programa se presenta en un estuche de plástico blando que hace las veces de funda para las instrucciones y contiene los tres discos que componen el programa. El libro de instrucciones está en holandés, pero el funcionamiento del juego es sencillo, por lo que podemos prescindir de éstas.

La presentación del programa es francamente buena con una larga demo que utiliza gráficos en screen 7 de buena calidad y las músicas son sencillamente excelentes. Si deseamos acceder al juego debemos pulsar espacio cuando aparezca el título del juego. Aparecerá un sencillo menú en el que eli-



giremos el número de jugadores y definiremos el teclado para cada uno. A continuación se nos pedirá el disco y aparecerá la pantalla del juego. El programa es muy parecido a la archiconocida saga Rune Master de Compile, tiene la calidad de Rune Master II, la velocidad del III y una jugabilidad desbordante.

Supera a los programas citados anteriormente en muchos aspectos; tiene detalles originales como la posibilidad de mandar asesinos contra los otros jugadores para hacerles perder tiempo, nuevos y emocionantes retos y unos escenarios mucho más grandes y espectaculares. Tiene un nivel de dificultad elevado pero la posibilidad de continuar la partida desde el último pueblo visitado aumenta considerablemente la adicción. En resumen, un buen juego en cuanto a gráficos y música, muy jugable y extremadamente adictivo, así que ir con cuidado porque la magia de Umax puede atraparos...

Iván Alonso Bes

Eggbert

In Eggciting Adventure

Presentación

"Eggbert (In Eggciting Adventure)" es la última producción del grupo holandés FONY. Puestos en contacto con ellos, el Club HNOSTAR ha llegado a un acuerdo para distribuir el juego en nuestro país. El precio de venta lo hemos intentado reducir al máximo y es de sólo 2.000 ptas.

El juego se presenta en un disco y en un estuche (que es la misma caja en la que vienen los CD's). El programa requiere 64 KB de RAM, un MSX2 (por lo menos) y utiliza tanto MSX-Music como MSX-Audio para las músicas y efectos de sonido.



Además, el juego viene acompañado de un manual en holandés, pero nosotros hemos preparado otro totalmente en español, con fotos incluidas, para los usuarios de España.

Una característica importamnte del programa es que puede ser instalado en el disco duro, lo cual es muy cómodo ya que se evitan más esperas de carga, sobre todo para grabar las situaciones.

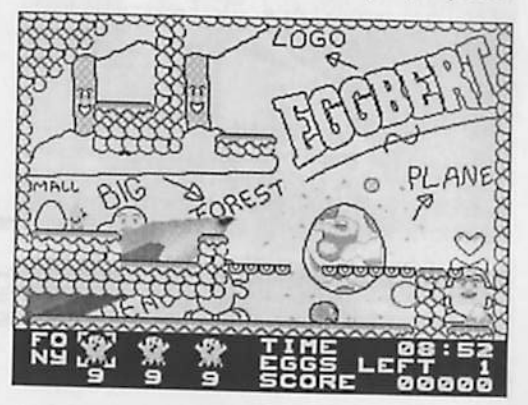
La historia

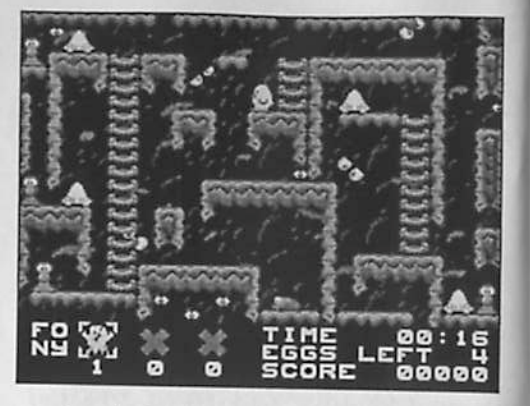
Tal y como se nos cuenta en la demo, Eggbert está cuidando de sus hermanitos pero en un momento de distracción, éstos escapan. Ahora Eggbert tiene un problema, porque cuando sus padres se enteren de lo que ha pasado... Tu misión será ayudar a Eggbert a buscar los huevos y devolverlos antes de que sus padres lleguen a casa.

El juego

Se puede decir que el juego es el típico de plataformas, pero tiene una serie de detalles que lo hacen muy adictivo. El juego consta de cinco mundos: Forestworld, Slimecave, Chipsworld y Bubbleworld, cada uno de ellos con 10 fases cada uno.

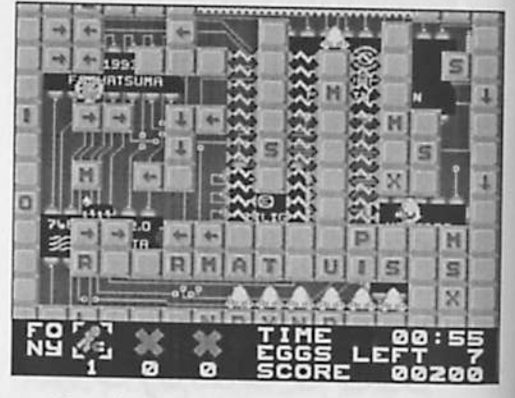
El objetivo del juego es coger todos los huevos de cada fase. En los marcadores te indican los que te faltan por recoger, además del tiempo que posees





para hacerlo. Lo más interesante del juego es que posees una serie de objetos, indispensables para acceder a sitios imposibles, matar enemigos, etc.

En el menú principal se puede acceder a un mundo especial para practicar con todos los objetos. En éste te describirán el objeto, te dirán qué función tiene y después podrás practicar con él en una fase especial. Algunos de estos objetos son: Transportador, útil para atravesar muros; Puente, para extender pequeños puentes; Aspirador, para "aspirar" los enemigos; Imán, para atraer a los enemigos; Bazoka, Burbuja, etc. En fin, que hay muchos y muy variados.



Como hay veces en que puedes quedar atrapado, tendrás que "suicidarte", pulsando F5. En ese momento, aparecerá un punto de mira por la pantalla que te disparará y aniquilará.

Cada vez que termines una fase puedes grabar la situación. Debes hacerlo en el disco original, por eso, si tienes un disco duro, es mejor que lo instales allí.

Los programadores también han pensado en los usuarios e incluyen una serie de comandos para usar desde el DOS para que la unidad de disco no funcione mientras no tenga que cargar algo, y de esta manera no gastar inultimente la unidad. Pero esto es algo que está muy bien explicado en las instruccio-

nes que acompañan al juego.

Poco más se puede decir del juego, sólo que es muy adictivo, sobre todo porque hay fases muy difíciles en las que tendrás que estrujarte el cerebro para poder superarlas. En cuanto a la música, ésta es bastante buena y los efectos sonoros (sólo si tienes MSX-Audio) están muy bien logrados.

Álvaro Tarela

ZONA TERRA

QUADRIVIUM (1994)
FORMATO: 2DD
SONIDO: FM/ MSX AUDIO/ PCM
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX Turbo R

De la mano de Quadrivium (antes llamado Xelasoft) nos llega todo un arcade matamarcianos o shoot'em up para Turbo R del estilo de Zanac o Aleste.

El juego carece de presentación aunque el objetivo es claro: proteger a la Tierra de la invasión alienígina que ha sufrido destruyendo a todos los enemigos y a los correspondientes jefes que nos esperan al final de cada una de las 6 fases que contiene el juego.

Nada más cargar el juego nos saldrá una pantalla de presentación que consiste en una buena digitalización en screen 12 del planeta Tierra.

Se trata de un juego con scroll vertical en el que debemos aniquilar a todo bicho viviente; al acabar con una hilera de enemigos éstos nos darán unas cápsulas que nos darán nuevo armamento o un par de "options" como máximo. Sin duda alguna, lo mejor del juego son los decorados de fondo que están digitalizados en screen 12, aunque tienen un scroll



demasiado lento y por ello se han añadido al juego unos scrolls de estrellas muy rápidos para dar sensación de rapidez.

En cuanto a las digitalizaciones de fondo, nos podemos encontrar la vía láctea, la luna, el sistema solar e incluso una buena digitalización de la Tierra y del planeta Saturno con todos sus anillos.

El sonido creo que se podría haber mejorado un poco, pero éste se compensa con los buenísimos efectos de sonido que han sido digitalizados a través del canal PCM.

En resumen, nos encontramos ante un buen arcade con gráficos pequeños (a excepción de los enemigos finales) pero buenos. Quizás un aspecto negativo sea la alta dificultad, pero por suerte las continuaciones son infinitas.

Si tienes un Turbo R y quieres disfrutar de un buen arcade este es tu programa.

Francisco Escrig

Picture Disk #14

Del mes de febrero corresponde este número del disco de Sunrise. Poco podemos decir de él que no sepáis, ya que la estructura es siempre la misma. En este número encontraremos, entre ostras cosas:

– Demo jugable del juego "Duck Tales", el cual se vende por 30 florines. Dicha demo es realmente larga y nos podemos echar una partidaza a este juego que sigue la línea del Witch's Revenge.

– Demo "MSX 11 years". Al principio de la misma aparece un "Status Report" que nos indica las características de nuestro ordenador: chips de video y sonido, país de origen, frecuencia, memoria, periféricos, etc. La demo en sí tiene una buena animación del logo MSX junto al típico scroll con letras de gran tamaño.

– Programa SEE v.3.0 que parece ser un visualizador de imágenes o algo por el estilo.

– Pixel Party, donde los socios envían sus creaciones. En esta ocasión publican los dibujos de Francisco Escrig, que ya habíamos publicado nosotros en nuestro Disco Demo.

– Noticias. Como siempre, en holandés y en inglés, para elegir. Los temas son, como no, GFX 9000, Suscripción de Sunrise, precios de los juegos...

Y esto es todo lo ha dado de sí este disco. Lo mejor, repito, la demo jugable del principio.



Ahora que nos encontramos inmersos en la era de las comunicaciones, no podemos olvidar la gran función que tienen los módems.

Estos son los encargados de transmitir y recibir datos en una buena parte de cosas cotidianas de nuestros días. Por ejemplo en Bancos, acceso a Ibertex con todas sus posibilidades y empresas que están unidos a sus clientes a través de este medio de comunicación. Al parecer existen algunas dudas sobre este tema y no sabéis que se puede realizar con el módem. Voy a intentar aclarar alguna duda y se va a realizar la conexión a Nexus BBS paso a paso. En primer lugar disculpad si se me olvida algo, o hay alguna cosa que yo ignore y por lo tanto no mencione en este escrito.

Vamos con el módem, este periférico se conecta al ordenador a través de un cable por el interface RS232 (En el caso del MSX ya que usamos módems externos) y con otro cable a la linea telefónica , por la cual circularan los datos a transmitir y a recibir. Existen en el mercado gran variedad de modelos y su precio va en relación de la calidad y prestaciones que disponga. Por ejemplo hay modelos que van desde una velocidad de 300 bps. (bits transferidos por segundo) y otros a 28800 bps. (por ahora esta velocidad es la mas rápida que yo he visto funcionando en una BBS), por lo tanto el mas rápido suelen ser mas caros pero hay modelos que añaden a sus características envio y recepción de FAX, corrección de errores así como otras prestaciones que hacen que estos modelos estén más capacitados para una comunicación con los menos errores posibles.

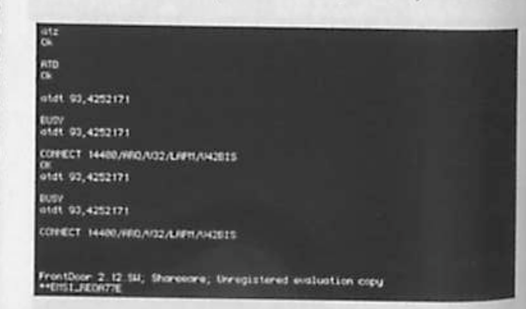
Como es lógico los modelos de más velocidad pueden ir a velocidades más lentas cubriendo con ello una gama amplia. Por ejemplo un módem de 2400 puede también conectar a 1200 o 300 bps. Por si alguno piensa adquirir un módem hay una cosa a tener en cuenta, es que sea compatible Hayes, ya que si no dispone de esta norma tendréis muchos problemas en disponer de software para este.

Mas adelante veremos algunos de los comandos *Hayes* que son por así decirlo standard en los programas de comunicaciones. Ahora que ya sabéis algo sobre los módems pasaremos a realizar una conexión a una BBS, en este caso a Nexus BBS (pero el proceso es similar en todas las BBS ya que los programas que controlan las BBS suelen ser los mismos). Antes de nada tendremos el módem conectado a la red y a la RS232 y a la línea telefónica. Hecho esto encendemos el ordenador y cargamos el programa de comunicaciones. Una vez dentro del programa de comunicaciones podemos probar si hemos realizado bien las conexiones, para ello teclearemos unos comandos que forman parte de los antes mencionados *Hayes.* Teclear *ATZ* en la pantalla debe aparecer un OK, si es que todo marcha bien, ahora prueba con *ATD* debes oir el tono de descuelgue de la línea telefónica, este sonido sale a través de un altavoz que los módems tienen en su interior. Si estas pruebas dan resultado negativo revisar las conexiones y probar de nuevo siguiendo los pasos anteriores.

Normalmente los programas de comunicaciones incluyen entre sus opciones la de inicializar módem, esta es una secuencia de mandatos que hacen los pasos anteriores al arrancar el programa.

A continuación pasaremos a configurar el programa de acuerdo con el módem que dispongamos y a la velocidad que funcione la BBS que vamos a conectar.

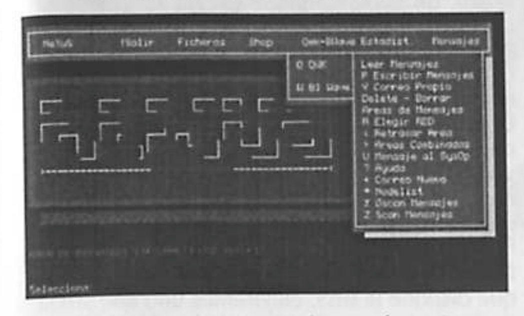
a) Ajustaremos la velocidad, es decir no pondremos una velocidad de 2400 si nuestro módem es de 1200 o la BBS no funcionara a esa velocidad (hay módems que se ajustan au-



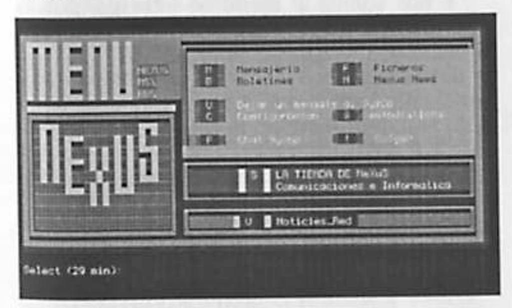
tomáticamente) en Nexus BBS la velocidad máxima es de 14400.

b) En la opción de STOP BIT ponemos 1

c) En PARITY BIT ponemos N
d) En BIT CHARACTER ponemos 8



Referente a los puntos b, c y d yo siempre he visto esta configuración creo que es la que usan normalmente las BBS. Como en el caso de la opción de inicializar módem, la mayoría de los programas tienen algún fichero donde se guardan estos datos así como los números de teléfonos que deseemos almacenar para otras ocasiones. En el programa Cacis este fichero tiene las extensión .TLF y se acede a él con cualquier procesador de texto. Si piensas utilizar este programa debes primero hacer esta operación. Bueno por fin podemos llamar a Nexus BBS. Si lo hacemos con un programa que dispone de listín telefónico bastará con seleccionar el número deseado y él se dispondrá a llamar. Si por el contrario deseamos realizar esta operación manualmente teclearemos lo siguiente ATDP934252171 si nuestra línea te-



lefónica es analógica y la llamada es por pulsos, o ATDT934252171 si la línea es digital y la llamada es por tonos multifrecuencia.

Realizada esta operación el módem comenzará la marcación y cuando termine de marcar y si tenemos suerte y la BBS no esta ocupada por otro usuario se oirán unos pitidos y en pantalla se nos muestra el siguiente mensaje :

CONNECT

En el supuesto que la BBS comunicara el mensaje es:

BUSY

Y si la BBS estuviera desconectada o no conteste nos aparecerá:

NO CARRIER

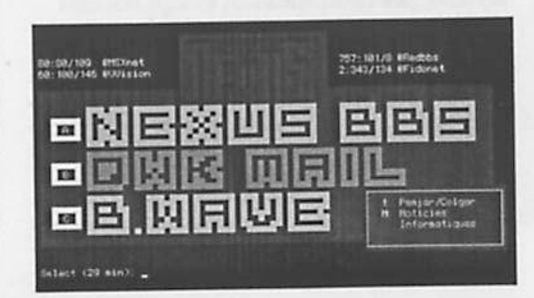
Pero nosotros hemos tenido suerte y hemos conectado a la primera y nos pide que pulsemos ESC lo cual haremos y se nos muestra una pantalla de bienvenida y a continuación nos pide que introduzcamos nuestro nombre (normalmente se escribe el nombre y primer apellido. Pero por favor escribir el nombre verdadero) echo esto la BBS buscará en su fichero de usuarios, si es la primera vez que se conecta tendremos que rellenar un cuestionario y nos irá preguntando cosas como si deseamos ANSI (por si alguno no lo sabe que nos salgan las pantallas en color) pero recuerda que debes disponer de un programa que tiene esta opción por ejemplo el COMS5 el Cacis no lo tiene. Otra de las preguntas es cuántas líneas por



pantalla deja las que estén por defecto. También se nos pedirá nuestra fecha de nacimiento y que introduzcamos un password (elige uno que te sea fácil recordar ya que te lo pedirá cada vez que conectes) te volverá a pedir que introduzcas de nuevo el password para verificar que lo ha puesto correctamente.

El orden de estas preguntas puede variar, así mismo puede que haya alguna pregunta más pero siempre podremos cambiar esta configuración.Una vez introducido esto la BBS dará paso a este MENU:

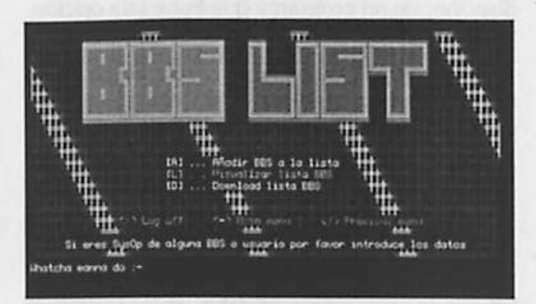
A- NEXUS BBS
B- QWK MAIL
C- B. WAVE (solo PC)



Nosotros entramos en Nexus pulsando A y de nuevo se nos mostrará otro menú con las opciones principales de la BBS. Estas opciones se eligen con la letra que se encuentra a la izquierda de la opción. Por ejemplo si queremos ir a la sección de mensajes pulsaremos M y en pantalla nos aparece otro menú con opciones como estas:

Leer mensaje
Escribir Mensaje
Cambiar área (esto también nos aparece en el menú de ficheros, dado que los ficheros como los mensajes estan ordenados por temas).
Buscar por texto
Volver al menú anterior, etc.

Con relación a los mensajes decir que existe un tema o apartado que es el de mensajería local y en él suelen haber mensajes de todo tipo ya que estos sólo serán leídos por usuarios de esta BBS. Por el contrario si eliges un área que está conectada a Fidonet o Red BBS, V Vision, etc. los mensajes circularán por toda red. Por ejemplo si tu escribes un mensaje en el área de música de FIDONET tu mensaje aparecerá en todas las BBS de FIDONET.



Existe otra manera de leer o escribir mensajes, es a través de los lectores ofline QWK pero esto lo explicaré en otro artículo.

Bueno continuemos con nuestra comunicación ahora iremos al menú de ficheros para ello pulsaremos F y como en las anteriores opciones se nos muestra el menú de ficheros con opciones como recibir fichero (Download), enviar fichero (Upload), buscar fichero por nombre, por texto, etc.. .

Ya pasamos a una parte que algunos estarán esperando es la de enviar o recibir fichero. En este caso vamos a recibir el fichero COMS5.LZH para nuestra prueba para ello pulsamos D y se nos pide nombre del fichero en este caso tecleamos COMS5.LZH en unos instantes nos sale en pantalla dicho nombre y área donde se encuentra y nos pregunta que si deseamos añadir a la lista, pulsaremos S y nos preguntará que si deseamos continuar la búsqueda de otro fichero en nuestro caso pulsamos N. Atención en el caso de querer recibir más de un fichero en el mismo paquete elegiremos un protocolo que pueda realizar esta operación estos protocolos son el Ymodem o Zmodem (con el X-modem o X-modem 1K esto no es posible. En este caso primero elegiremos uno y cuando se reciba elegimos el otro). Continuemos y en pantalla nos aparece los ficheros elegidos con el tamaño de éstos, nos vuelve a preguntar si deseamos añadir algún fichero más o continuar, pulsamos ENTER para continuar y se nos muestra el protocolo por defecto, si este no es el que deseamos pulsamos N y se nos muestra la lista con los protocolos que dispone la BBS, elegiremos uno que tenga nuestro programa de comunicaciones y que se adapte a nuestra necesidad. Realizada esta operación pulsamos E y se nos muestra nombre, tamaño, y tiempo que durará la transferencia y nos pone el siguiente mensaje:

Empiece ahora su Download o pulse Control X para abortar.

En este momento saldremos al menú de nuestro programa. Elegimos Download y el mismo protocolo que tenemos en la BBS y si usamos el X-modem tecleamos el nombre el fichero, en este caso COMS5.LZH. Pero si usamos el Ymodem o el Zmodem el nombre se pone automáticamente. Si todo va correctamente la BBS empezará a enviar bloques hasta que termine de enviar, cuando eso ocurre sale en pantalla lo siguiente:

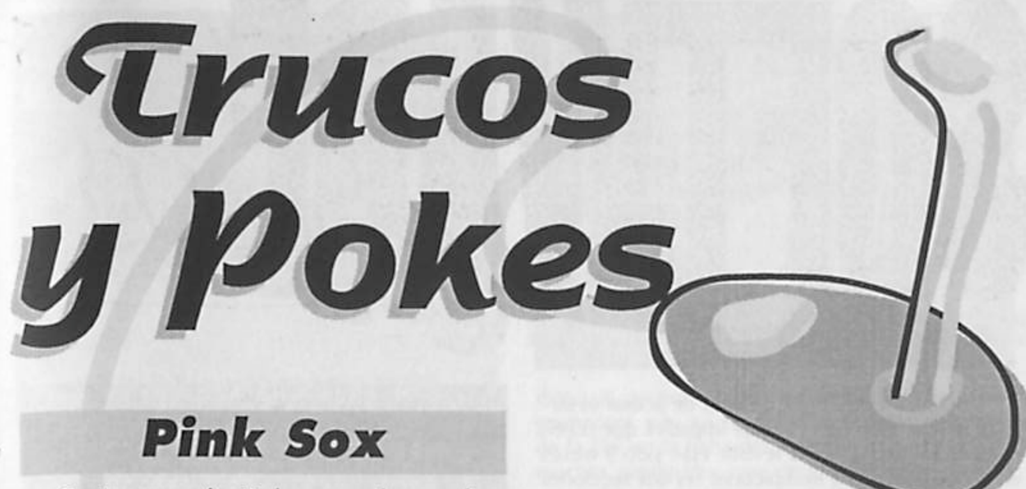
1 Fichero enviado

Y nos vuelve al menú de ficheros, por lo tanto puedes volver hacer otro download o ir al menú de mensajes o terminar.

Bueno esto es todo, si miras el fichero Nexus.Dat veras todo esto con las pantallas de la BBS. Si a la primera no te sale vuelve a intentarlo y fíjate bien en todo. Una vez que ya has realizado varias conexiones te gustará y te moverás con soltura por la BBS.

Santiago Herrero
Fidonet(2:343/134.3)
Red BBS (757:101/8.3)





Pink Sox

Continuamos ofreciéndoos cargadores realizados por Manuel Pazos, que os permitirán ver las imágenes del Pink Sox #7 y del Pink Sox #8.

PINK SOX #7

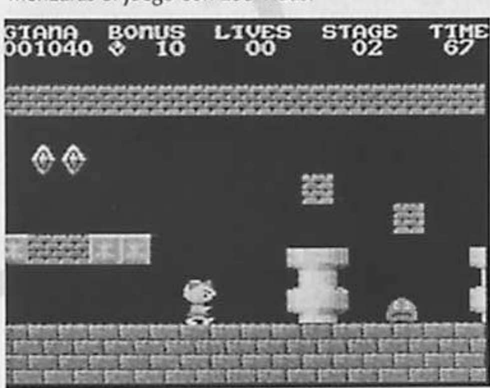
```
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7DF3C92
10001ED5BF8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD7
DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+M,VAL("&h"+
MID$(A$,1+I*2,2)):M=M+1: NEXTI
30 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=&HDA03:
DEFUSR3=&HDA06:A=USR(0)
40 CLS:LOCATE25,10:PRINT"INTRODUCE PINK SOX #7 (A)"
50 A$=INPUT$(1):A=USR2(248):POKE&HC 000,&HFF:
POKE&HC001,&HFF:A=USR3(248)
```

PINK SOX #8

```
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7DF3C92
10001ED5BF8F70E2FCD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD7
DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+M,VAL("&h"+
MID$(A$,1+I*2,2)):M=M+1:NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=&HDA03:
DEFUSR3=&HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 33,1:PRINT"PINK SOX #8"
50 PRINT TAB(33)"-------":D=1
60 LOCATE 20,5:PRINT"INTRODUCE EL DISCO 'D' Y PULSA
UNA TECLA":GOSUB 110
70 FOR I=0 TO 2:READ S,O,X:A=USR2(S)
80 FOR P=&HC000+O TO &HC000+X:POKE P,0:NEXT:A=
USR3(S):NEXT
90 IF D=1 THEN D=2:GOTO 60
100 END
110 IF INKEY$="" THEN 110 ELSE RETURN
120 DATA 66,&h1D2,&h1E7,87,&h57,&h67,107,&h7A,
&h94
130 DATA 183,&h10E,&h12C,194,&hDF,&hFD,215,
&hE1,&hF3
```

Giana Sisters

Con el programa UTILS o DISKIT efectuar mediante sectores el siguiente cambio. En el sector 32, en la posición &H18C cambiarlo por &HCB y comenzarás el juego con 255 vidas.



Not Again!

Estos son algunos *passwords* del Not Again!:

Level 22: 4567283421
Level 23: 0104400228
Level 24: 1115782314
Level 25: 1223421341
Level 26: 9956723834
Level 27: 7867662512
Level 28: 7924512846
Level 29: 7877252345
Level 30: 1265095623
Level 31: 9898942990
Level 32: 1638563900



Juan Miguel Gutiérrez

Saludos a todos. Bien, después de acabar el servicio militar, creo que ya nada impedirá que continúe con mi trabajo en la revista. Han sido 9 meses en los que llevado a trompicones las dos secciones (sobre todo, Software View), pero aún así algunas veces he podido seguir colaborando y ahora supongo que de forma definitiva. Durante mi breve ausencia poco han cambiado las cosas, siguen sin llegar programas japoneses y toda la atención está puesta en el soft holandés, y ahora en el español, así que mientras sigan así las cosas, no va mal. Aún así, espero que viejos juegos japoneses sean rescatados para poder seguir disfrutando del soft japonés, mientras esperamos, sacaré a la luz algunos juegos nipones no muy conocidos, pero que sin duda os atraerán de alguna forma.

Dando paso a la sección, vamos a cambiar un poco y empezaré por una demo.

MEGADEMO 3

CASA: Deltabase (1992)
FORMATO: 2x
MÚSICA:
TIPO: Demo musical
SISTEMA: MSX 2/2+

Dentro del catálogo de M.A.D. podemos encontrar algunas cosas interesantes. Una de ellas es esta demo, la cual es de especial interés para los poseedores del cartucho Music Module.

Una pequeña demo

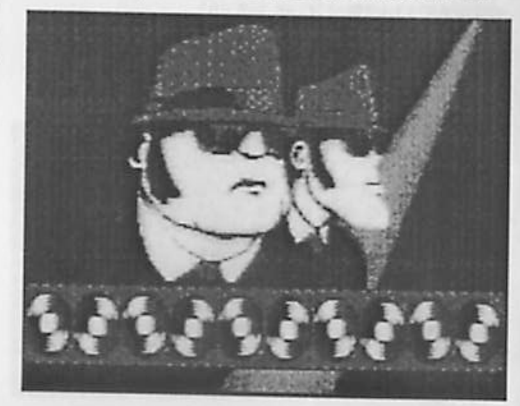
Pues sí, al iniciarse el primer disco aparece el logo de la casa programadora, a la vez de suena una secuencia de música sampleada y una voz digitalizada nos anuncia el comienzo de la demo. No está nada mal para empezar.



La demo

Ésta consta de diferentes apartados, los cuales se cargan por separado. Cada apartado está formado por distintos motivos gráficos y digitalizaciones, las cuales vienen acompañadas de efectos sonoros y música sampleada, acorde con el tema gráfico del apartado en cuestión.

Así, por ejemplo, podemos observar un gráfico de Bart Simpson a la vez que escuchamos una can-





ción de la serie de dibujos, la cual no hace mucho frecuentaba las emisoras de radio. También aparecerán unas digitalizaciones de la película Depredador 2, junto a los chillidos sampleados del alien cazador. Esta secuencia es de las que más me gustan. Especial meción también para la secuencia dedicada a los Blues Brothers, en la cual aparece un corto pero buen sample de un conocido tema de los Blues Brothers, "Everybody, needs somebody to love".

La demo consta de algunos apartados más de igual estilo que los comentados. En definitiva, no está mal. Se podría haber aligerado más el tiempo de carga entre secuencia y haber aumentado la duración de los samples; aún así, es recomendable y os gustará. ¡Ah!, no os perdáis el detalle cuando nos pidan el disco 2 de la demo.

DRAGON CITY X

CASA: ELF (?)
FORMATO: 4x
MÚSICA:
TIPO: Adventure Game
SISTEMA: MSX 2

No hará mucho tiempo que este Dragon City llegó a mis manos. La razón por la que ha sido paulatinamente apartado ha sido la de siempre: programas de mejor calidad e interés ocuparon toda nuestra atención; sin embargo, ante el bajón japonés de soft para MSX parece una oportunidad ideal para que este y otros juegos salgan a la luz, así que sin más demora comienzo ya.

¿Es de ELF?

Aunque parezca extraño, al ejecutar el primer



disco no aparece el título del juego ni la casa programadora, aún así, he decidido colocar el nombre de la ELF en la ficha del juego ya que éste guarda muchas similitudes con otros programas de esta compañía, así, por el sistema de juego y gráficos, parece que juegos de la ELF como Ray-Gun hayan sido programados por el mismo equipo que concluyó este Dragon City X.

Modo de juego

Éste se basa principalmente en controlar al protagonista mediante una serie de opciones que utilizaremos para ir avanzando en el juego, por lo que la acción del mismo queda reducida en realizar las acciones oportunas en cada fase. Éstas se basan en tres principales: Mirar, Hablar y Utilizar. Como bien supondréis, la totalidad de opciones y texto están en kanji, por lo que avanzaremos a tientas durante el juego, si bien ya estamos acostumbrados a este tipo de programas (recordad Psy-Ø-Blade, Dead of the Brain, etc).

Prólogo e historia

Cada vez que comencéis una nueva partida, accederemos a un prólogo en el cual tendremos ya que empezar a utilizar las mencionadas opciones para



salir de él y comenzar nuestra misión. Dicha misión transcurre en el futuro, en una ciudad donde el sexo y la lujuria están a la orden del día. Nuestro objetivo no está muy claro, por ello nos limitaremos a ir avanzando por el juego; ¿Cómo?, ahora os lo explico.

El juego

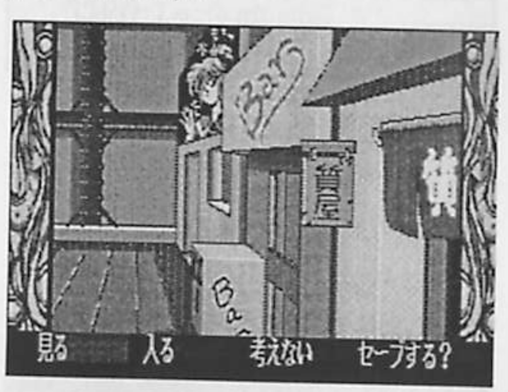
Podemos deducir que éste consta de varias secuencias y hasta que no resolvamos los problemas de cada secuencia no podremos acceder a la siguiente.

El sistema de cada secuencia se simplifica de la siguiente manera: Existe una pantalla central, mediante la cual podemos acceder a otras pantallas o escenas cercanas y es es estas pantallas donde tendremos que utilizar a fondo las diferentes opciones para resolver los conflictos. Estos conflictos son casi siempre chicas, a las que tendremos que seducir para que nos vendan pistas y nos ayuden en nuestra misión. Hay que llevar un orden y probar de diferentes formas, a nuestro favor están los gráficos, ya que a través de ellos algunas veces podremos deducir qué nos pide cierta chica o qué necesitamos para hacernos con sus favores. Sabemos que hemos resuelto la secuencia cuando aparezca una nueva opción, la cual nos llevará al siguiente tramo de la historia.

Queda poco más que contar, en el aspecto técnico el programa no salió muy favorecido: el sonido y las melodías no hacen virguerías con el PSG las animaciones que aparecen son algo toscas y en cuanto al apartado gráfico se refiere, sigue en la línea que la casa ELF dota a sus juegos. Por lo tanto, el interés se centra en ir avanzando y descubrir todas las imágenes que encierra este juego, ya que algunas no están mal, todo depende de lo que te traigan este tipo de juegos,... y de gráficos.

Últimos datos y algunos consejos

No resulta muy difícil avanzar en Dragon City, casi sin esfuerzo yo voy por el tercer disco sin emplear mucho tiempo.



La opción de color amarillo (la última) sirve para guardar la partida –en el disco A–. Existen cuatro ficheros para distintas partidas.

En las opciones insiste varias veces con la misma hasta que te repita el mismo mensaje. Si alguna chica te da un código numérico, apúntalo, ya que más adelante te hará falta.

Espero que con este artículo avancéis cómodamente en el juego.

KONMOUSE

CASA: Mega Soft (1989)
FORMATO:
MÚSICA: SCC
TIPO: Demo musical
SISTEMA: MSX2

Otra demo más. Konmouse es una demo que se centra en el aspecto sonoro, ya que alberga todas las canciones y efectos sonoros de 11 conocidos juegos de Konami. Éstos son sus títulos: Metal Gear, Baseball, King's Valley 2, F-1 Spirits, Nemesis 2, Salamander, Parodius, Nemesis 2+, Nemesis 3, The Maze of Galious y King Kong 2.

Como veis, predominan los juegos que soportan el conocido chip SCC de 8 voces polifónicas, aunque también podemos encontrar algunos títulos cuya música ha sido programada en PSG, como el anteriormente citado The Maze of Galious, cuyas músicas son de una calidad que está fuera de duda.

Iniciando el programa

Antes de nada, inserta un cartucho SCC en el SLOT 1 para poder escuchar las músicas que utilicen este chip.

Al ejecutarse el disco accederemos al menú principal del programa, el cual consta de 5 apartados:

MAIN: Aquí visualizaremos la versión y los créditos del programa, además de facilitarnos una salida al Basic para no tener que resetear.

SOUNDS: Al elegir esta opción aparecerá un sub-menú con el cual podrás seleccionar las músicas o el paro de éstas. Más adelante explicaré sus diferentes funciones.

I/O: Este comando nos da acceso a otro sub-menú con el cual podremos realizar las distintas operaciones que nos permite el programa, tales como cargar un master de los 11 disponibles o salvar una secuencia de canciones realizada con este master. Todas las operaciones se realizan desde este comando.

EDIT: Aquí podremos componer una secuencia de canciones o efectos sonoros de cualquier master. Es de sencillo manejo, cada música o sonido tienen un número que aparece en una tabla de selección. Podemos seleccionar una secuencia con un máximo de 18 números así que sólo tenemos que seleccionar el número de la canción que nos interesa y colocarlo en uno de los 18 cuadrantes que disponemos; esta es una opción muy interesante, sobre todo si quieres grabar canciones: programas la secuencia que te interesa y ya está. Es como grabar con un Compact Disc, seleccionas los títulos y a grabar.

CONTROLS: Este último comando nos facilita tres posibles modos para manejar el programa: Ratón, Joystick ó Cursores.

Los pasos a seguir para escuchar un master son pocos: tras seleccionar con el comando I/O el máster elegido, nos dirigiremos a la opción SOUND en la cual aparecerá una tabla con 98 cuadrantes y un menú de control; en dichos cuadrantes se hayan repartidas todas las músicas y efectos sonoros del máster, así que sólo debemos seleccionar cualquiera y escuchar. Naturalmente, algunos cuadrantes están vacíos. El menú de control conste de cuatro opciones:

FADE: AL igual que un CD, si activamos esta opción mientras una canción se esté ejecutando, ésta de desconecta bajando el volumen progresivamente.

STOP: Borra el cuadrante, pero no el sonido si se está ejecutando alguno y accedemos al menú del programa.

CLR: Detiene cualquier sonido que se hubiese seleccionado.

La cuarta opción, RISE, conjuntamente con CLR pueden ser colocadas en la programación de la secuencia y pueden ser colocadas varias veces en los 18 cuadrantes disponibles, para hacer interrupciones, mezclas, etc.

Observaciones

Como podéis ver, se trata de un completo programa, con el que puedes manipular, mezclar y programar canciones, sin duda es de los más completos y facilita enormemente a la hora de grabar. Si a todo ello le sumamos el elevado número de masters disponibles, se convierte en una interesante opción para disfrutar del excelente sonido que Konami compone para sus juegos. No lo dejes escapar.

De momento esto es todo, el próximo número, más.

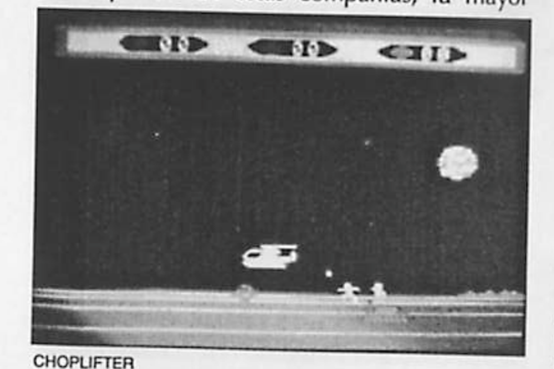
Juan Miguel Gutiérrez



Bienvenidos una vez más a esta sección donde, como sabéis, seguimos ocupándonos de los MSX más veteranos, los cuales han sido el pilar y el puente que nos hizo seguir en la norma y seguir confiando en las prestaciones que nos han aportado nuestros ordenadores.

"Mundo MSX" lleva ya muchas entregas (y las que quedan) por ello la realización de esta sección y en concreto de los monográficos empieza a hacerse algo dificultoso; todos conocemos un sinfín de compañías de segunda fila que en un tiempo aportaron con buenos programas nuestro ordenador. No son compañías de segunda fila porque la calidad era inferior a la de otros programas; la razón es que no eran cosas punteras como lo eran Konami en Japón y Dinamic y Topo en España.

Como he comentado antes, aún quedan muchas cosas que pueden ser incluidas en esta sección, el problema, como suponéis, es que resulta difícil recopilar siquiera la mitad de los programas que editaron para la norma, así, me gustaría, por ejemplo, saber qué fue de Machine Gun, US. Magia, Norseman, Submarine Shooter,... títulos editados por Hudson Soft, o saber si la totalidad de los programas que lanzó ASCII se trajo a Europa; me temo que no es así. Aún existen casas de las que tenemos amplia información (y juegos). Por lo general, sus listas de programas no son tan abundantes como desearía, pero de todas formas serán incluidos en los monográficos ya que lo que intento conseguir es dar a conocer el mayor número posible de estas compañías, la mayor parte de ellas ya desaparecidas. Este número le toca el turno a Broderbound. Esto es lo que nos dejó:



CHOPLIFTER

CHOPLIFTER: "Conversión" para nuestro MSX del exitoso arcade de SEGA, en el que somos los encargados de dirigir un helicóptero e intentar rescatar los rehenes de guerra que se encuentran en los barracones, para ello hay que disparar a dichos barracones y cargar el máximo número de prisioneros (8) para luego llevarlos a la base, intentando esquivar a los tanques, ovnis y aviones que nos acosarán tanto a nosotros como a los prisioneros, el juego es muy adictivo, pero peca de simple, sólo existe un decorado y hay escasez de gráficos. Además, para terminar el juego hay que rescatar a todos los prisioneros, cosa harto difícil.

LODERUNNER: Broderbound siguieron su política de hacer juegos simples pero adictivos. Este título es un clásico de plataformas, en el que nuestro principal objetivo es recolectar puntos, a la vez que evitamos a nuestros perseguidores. Los distintos personajes que aparecen son demasiado diminutos y en el apartado gráfico sigue la misma tónica que Choplifter: poca variedad y demasiada sencillez. Otro juego cuya principal baza es su adicción.

RAID ON BUNGELING BAY: Menudo cambio con este título, un cambio radical en todos los aspectos. En este juego volvemos a pilotar un helicóptero cuya misión es atacar unas islas, en las cuales se hallan unas fábricas que trabajan sin cesar en la construcción de un poderoso barco de guerra y nuestro objetivo es evitar su construcción. Para ello, debemos bombardear dichas fábricas y el astillero, ya que de botarse el barco acabaría el juego. Contamos con el apoyo de un portaaviones, en el cual podemos reparar daños y cargar bombas; el portaaviones será objeto de ataques, por lo que debemos defenderlo, ya que si lo hunden también acabará el juego. Scroll, multi-direccional, vista aérea, el mismo decorado pero con mejores gráficos, excelente presentación y una elevada adicción, hacen de este cartucho un excelente juego que no te deja descanso. Una observación: en nuestro portaaviones se puede ver la palabra ZAP, nombre de una compañía japonesa, quizá le echó una mano a Broderbound en la realización del juego.

LODERUNNER 2: El éxito (?) de la primera parte dio lugar a una secuela que era exactamente igual que su predecesora, tanto en planteamiento, gráficos y demás, aunque su dificultad aumentaba notablemente. Era una extensión de la primera parte más que una continuación, por lo que poco se puede añadir más.

SPELUNKER: Broderbound e IREM se asociaron para la realización de este jugo de plataformas, en el cual controlamos a una sufrido minero perdido. Otro más de plataformas con enemigos a sortear, objetos que recoger y todos los alicientes de esta clase de juegos. Una vez más se mejoraban los gráficos y se creaba un juego de notable calidad. Parece ser que Broderbound no era capaz por sí sola de crear un juego de estas características.

Esto es todo lo que dio de sí esta saca. Ahora el juego correspondiente a este número.

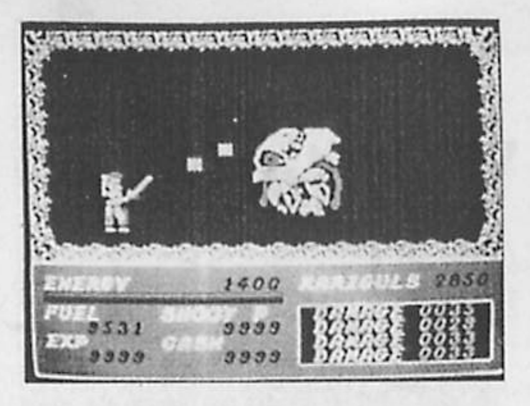
MIRAI
THE FUTURE

COMPAÑÍA: XAIN (1987)
FORMATO: Cartucho (1Mb)
MÚSICA:
TIPO: Arcade

Este es un extraño cartucho de XAIN, una casa que editó casi la totalidad de sus títulos en el año 1987.

Se trata de un frenético arcade de vista horizontal, en el cual controlamos a un guerrero espacial, del cual es la última posibilidad de la Tierra ante la amenaza alienígena. Para poder hacer frente a la invasión contamos con un traje espacial que nos permite volar, disparar y nos protege de los diferentes ataques.

El juego consta de 6 fases, las cuales se van alternando. En los sectores aéreos nuestra misión consiste en conseguir experiencia y dinero para aumentar el equipo y nuestras posibilidades de éxito para tal fin. En estos sectores existen una base de abastecimiento en la cual podemos comprar armamento, armaduras, fuel para poder volar y reabastecernos de la energía perdida en los combates. Cuando hayamos alcanzado un nivel óptimo aparecerá una puerta que nos trasladará al siguiente sector, el terrestre; aquí, tanto los decorados como los aliens (también tú) aumentan de tamaño considerablemente y cambia la estructura del juego, ahora formada por un laberinto de varios pisos. Nos moveremos por plataformas y escaleras buscando la puerta que nos llevará al siguiente sector. Existen varias, pero sólo una es la verdadera.

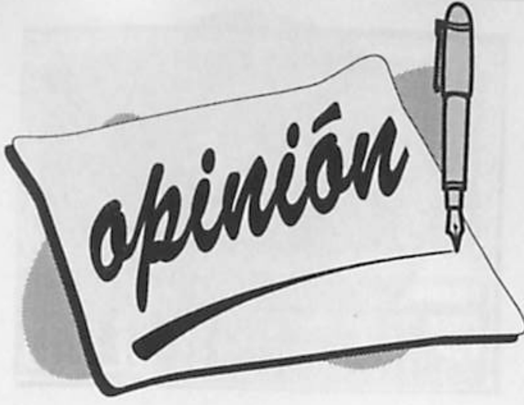


Un tercio de la pantalla está ocupada por los distintos marcadores de fuel, dinero y poder de disparo; a la izquierda podemos ver nuestra barra de energía y en el lado contrario se nos muestra el nivel alcanzado.

Cuando hayas superado los 5 sectores te enfrentará a un enemigo final, el cual guarda el acceso al próximo nivel. En los sectores aéreos puedes conseguir un password para la continuación de la partida. Pulsando la tecla SHIFT aparecerá un menú en el cual podrás seleccionar el armamento y equipo que hayas conseguido, además de seleccionar items especiales: cápsulas de energía, transportadores, etc.

El diseño de los gráficos se sale de los normal por lo original de su acabado, algo psicodélico mezclado con futurista. Los movimientos de los caracteres y sprites son simples y bruscos, cosa que se nota bastante. El colorido no está mal, le sigue el juego a los gráficos. Los efectos sonoros son pocos y las músicas se hacen repetitivas. Se nota bastante la regla del quinto sprite en los sectores aéreos (vamos, ni en los juegos de Compile). A pesar de todo ello, el juego puede engancharte, aunque tan sólo sea por ver el diseño de los gráficos de las diferentes fases.

Bueno, esto es lo que dio de sí Mundo MSX por este número, veremos qué os preparo para el siguiente. Hasta entonces, un saludo.



CARTA ABIERTA

Querido usuario, hace ya tiempo que nos conocemos y creo que ha llegado el momento de dedicarte unas palabras de agradecimiento, por seguir fiel a nuestro sistema. Sé que a veces te sientes deprimido, y que desearías comprarte un PC o una consola, sé que incluso muchos de vosotros lo habéis hecho, y sin embargo seguís apegados a vuestro viejo y querido MSX; lo seguis usando, comprando juegos y el *fanzine* que ahora estáis leyendo, intentando y consiguiendo que todo siga en marcha. Vosotros habéis comprendido que tener un PC o una consola no significa excluir el MSX que tantas satisfacciones os ha dado.

Desgraciadamente, algunos no lo han entendido así. Personas de raigambre en el MSX nos han dejado recientemente, han cambiado su MSX por un PC, tirando por la borda años de dedicación al sistema. Sin embargo, no pierdo la esperanza de que un día comprendan el error que han cometido y vuelvan con nosotros.

Con estas palabras intento deciros que, a pesar de que os compréis otro ordenador –de hecho yo tengo un PC–, no abandonéis al MSX, sino que sigáis usándolo, interesandoos por él y relacionándoos con la gente MSX.

Sé que desde que las compañías japonesas nos abandonaron ya no es lo mismo, pero las cosas no están tan mal como parece, porque la gente de toda Europa estamos haciendo que todo siga en marcha, produciendo *soft* y *hard* de una calidad muy buena y tú debes participar con nosotros, aportando tus ideas, escribiendo artículos para la revista, consiguiendo, en suma, que todos sigamos adelante.

Lo que intento hacerte comprender, querido usuario, es que dependemos los unos de los otros y por eso os pido que no nos abandonéis, que sigáis unidos y trabajando para mantener el sistema vivo, porque un PC no lo es todo en la vida.

Javier Dorado

NO ESTAMOS SOLOS

Si algo bueno tiene el MSX es que es un sistema auténticamente internacional, donde usuarios de muchos países trabajan para mantenerlo vivo. Este artículo pretende ser un pequeño repaso a la gente que fuera de nuestras fronteras lucha como nosotros para escapar de la sacrosanta monotonía que PC's y consolas intentan imponer.

Reino Unido:
El caso de Inglaterra es muy curioso. Si hay un país Europeo en el que el MSX no haya alcanzado mucha divulgación ese es el Reino Unido y, sin embargo, sus pocos usuarios, con Robin Lee a la cabeza, hacen todo lo posible por mantenerlo e incluso ampliarlo. Para ello editan un *fanzine* bastante bueno llamado CHIP CHAT, y organizan encuentros entre usuarios y curiosos en Allesley.

Italia:
En Italia se edita el fanzine Freesoft Magazine, editado por Fausto Mollichella. En este país cuentan con un buen número de usuarios que apoyan al sistema. Realizan cada cierto tiempo ferias en Milan, donde los usuarios se ponen de acuerdo para intercabiar productos y mostrar sus nuevas creaciones de *software* y *hardware*. Entre las aportaciones italianas al sistema se cuentan por ejemplo la tarjeta Covox, de la que esperamos tener noticias pronto, programas como el Aladin o el Edicad.

Alemania:
De Alemania no hay muchas noticias, aunque en ese país todavía hay gente que trabaja con MSX, como lo prueba la aparición del cartucho de *interface* para *scanner* aparecido recientemente.

Holanda:
Este país podría ser definido de alguna manera como la Meca del MSX en Europa.

Quiero comenzar por Stichting Sunrise, cuyo director es Stefan Boer. Se trata de una fundación para la defensa del MSX; se dedican a la distribución de los juegos y utilidades que realizan los programadores. Entre sus productos se cuentan el MoonBlaster, The Witch's Revenge, Blade Lords...

Compjoetania, son un grupo de amigos unidos por el MSX. Hasta ahora sus productos consistían en demos gráficas (The Last Dimension) y musicales (Judgement of Sound), pero ahora también producen juegos como Pyxess. Espero que el éxito obtenido con este último juego se repita con nuevos productos...

Oasis. Los chicos de Oasis se dedican a producir los Patch Disks de traducciones de juegos japoneses: SD Snatcher, Xak, Runemaster..

Dinamarca:
En este país vive Henrik Gilvad. Es difil encontrar en una sola persona tanta capacidad para trabajar en defensa del sistema. Henrik no sólo es programador, –PCM Tracker–, sino que además sus conocimientos en *hardware* le han permitido trabajar activamente en la elaboración del cartucho Graphics 9000, para el que incluso ha elaborado un programa lector de Photo CD.

Juan Salas también vive en este país, y no necesito decir quién es Juan Salas en el MSX.

Suiza:
En este país radica el MSX-Handler-gemeinschaft. Detras de este complicadísimo nombre hay un grupo de personas dedicadas a producir *hardware* para el MSX, como discos duros, ex´pansores de slots, OPL4...

Japón:
Sorprendente es la caída del MSX en Japón, país donde todavía cuenta con un buen número de usuarios. Tengo constancia que se hace, o hacía, un *fanzine* producido por el club GHQ, pero de eso ya hace tiempo, y de momento no hay noticias recientes de ese país.

España:
Llegamos por fin a nuestro país. En él un puñado de gente nos esforzamos para que todo siga en marcha. Hay mucha gente que podría destacar como defensores del MSX, así que si me olvido de alguno, espero que me perdonen.

Hnostar. No sólo editan uno de los mejores fanzines del país, sino que también importan *soft* y *hard* del resto de Europa, y además intentan que los programadores nacionales se den a conocer, ¿hay quien de más?...

M.D.S. Son un grupo de chicos del País Vasco. Se han aferrado a sus MSX y no quieren desprenderse de ellos, editan el *fanzine* Lehenak, y cada vez lo hacen mejor...

Ramón Ribas. Importa el soft de Oasis y Copjoetania. Cree que el MSX es uno de los mejores ordenadores del mundo y yo le doy la razón...

Club MESXES. Editan un fanzine llamado SD MESXES, que suele tener las últimas noticias sobre juegos y *hardware* A pesar de vivir en una isla no se sienten solos con sus MSX...

Club MSX ETERNAL. Están decididos a mantener el MSX en marcha. Para ello importan *soft* y *hard* de Holanda. Ya han sacado su *fanzine* a la calle.

MSX Journal. Elvis Gallegos dirige este fantástico *fanzine*, que tiene en su haber el hecho de explicar en uno de sus números, punto por punto, el uso del Dante. Además, Elvis también hace traducciones de juegos Japoneses. Espero que su estupendo *fanzine* siga en marcha...

Francisco Jesús Martos. Sí, ya sé que ha dejado el MSX. De todas formas quiero recordaros a todos que Martos copió a disquete juegos como el Space Manbow, el Fire Bird... explicó cómo manejar el Risk y tantas cosas, que resulta imposible enumerarlas todas. De verdad que lo siento...

Bueno y esto es todo. Estoy seguro de que me he olvidado de mucha gente, pero mi memoria no da para más y las paginas de la revista tampoco, así que pido disculpas nuevamente.

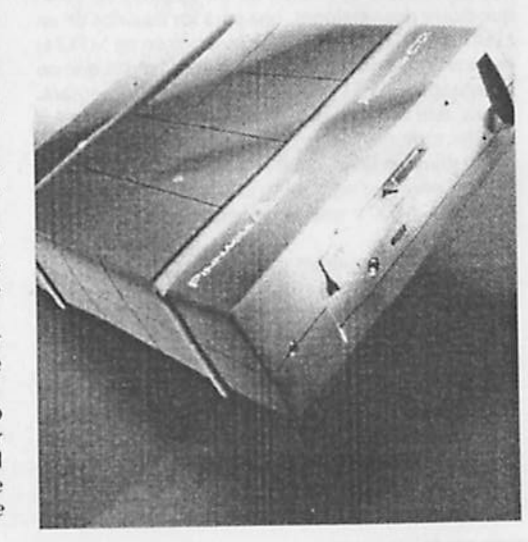
Espero que esta corta enumeración te haga comprender, querido lector, que hay mucha gente con el MSX y que es necesario que tú también estés con nosotros. Me despido con palabras de Stefan Boer, director de la fundación Sunrise:

"Si quieres mantener el MSX, por favor, compra tanto software original como te sea posible. La gente que copia software está matando al MSX."

Javier Dorado

CON UN CD...

Hace poco fui a unos grandes almacenes y pasé por la sección de informática para ver si aún ofrecían algo para los MSX (iluso de mí). En su lugar me encontré con varios PC con un CD conectado y con la notoria curiosidad del poco iniciado me puse a ver las demos de uno o dos juegos que tenían allí, pero de repente me di cuanta de una cosa: el led del CD parecía que se había vuelto loco, ¡claro!, pensé, así cualquiera, grabas las pantallas en el CD y con la ve-



locidad que tienen ese tipo de ordenadores, se tiene que ver bien por fuerza.

Rápidamente me fui a la sección de video-juegos y vi la presentación y parte del juego "Tomcat Alley" de Mega-CD y pasaba lo mismo, si no peor, porque al ser menor la velocidad había más paradas, saltos en la secuencia... Luego me fijé y, por lo menos, el juego de PC (creo que era de tanques) era una auténtica birria. Así cualquiera, hombre, que me den a mí un grabador de CD y convierto una birria de demo en un sueño.

Nosotros, los poseedores de un MSX tenemos la "suerte" de que nuestras demos están hechas a base de COPY, SET PAGE, y comernos el tarro para colocar el gráfico en el sitio oportuno de la pantalla. Además, por lo general, cuanto mejor es la demo, mejor es el juego. Si nosotros tuviéramos un CD de serie... a ver quién nos dice que una demo de 5 minutos a 19268 ó 256 colores no era buena, no te digo con la capacidad de un CD. Así cualquiera...

José Luis Lerma Moreno

¿ES POSIBLE DE 8 A 16?

Seguramente lo habéis leído o visto en la televisión, la Mega-drive pasa por medio de un adaptador de ser una consola de 16 bits a serlo de 32 bits. Hace años no se hubiera imaginado que este tipo de cambios hubiera sido posible, imaginad lo que se podría hacer si lo hiciésemos los usuarios de MSX aunque esta placa se insertara como cartucho (sería lo ideal) este cambio sería muy radical. Por si no lo habéis adivinado, de lo que estoy hablando es de un cartucho conversor MSX (1,2,2+) a MSX-Turbo R. Por supuesto, o al menos en mi opinión, tendrían que existir dos versiones, una para los usuarios de un MSX1 o MSX2 y otro para los usuarios de un MSX2+; esta versión sería un poco más barato puesto que no necesitaría el MSX-Music. Se que alguno pensará: "Mira, este no tiene otra cosa que hacer y se pone a escribir tonterías", pero sé que se puede hacer, y sería un gran adelanto, ¿qué se necesita?: tres cosas:

a) Gente que sepa sobre el funcionamiento interno de los MSX y que tenga experiencia... ¿Henrik Gilvad?

b) Los componentes y equipo necesario

c) DINERO. Aquí está lo malo.

La configuración mínima sería la siguiente: Z-80b, R800, 1Mb RAM, MSX-Music (no en 2+), 1 ó 2 MHD (Multi-face Higth Density –Unidad Alta Densidad–), MSX DOS v.2.30 o superior, 1 ó 2 slots adicionales para así no perder el slot si se insertase como cartucho y, por supuesto, se le añadiría el canal PCM del Turbo R.

Con este cartucho (o placa) más de un poseedor de MSX1,2,2+ estoy seguro que convertiría su 8 bits a un MSX-16 bits al cual, posteriormente se le pondría añadir el Graphics 9000 y el Moonsound, o sea, el V9990 y el OPL4. Con todo esto, ¿casi? nos pondríamos en cabeza de los sistemas de 16 bits llegando a codearnos con los más potentes, pero esta idea se ha de realizar por un buen equipo, no por un simple fan que lo único que haría sería enredarlo todo. Por supuesto, los que tuvieran convertido un MSX1 ó 2 a 2+ por medio de un cartucho, se les podría transformar su ampliación. Esperemos que algún día se pueda hacer.

Lo he calculado y para los que tuvieran un MSX1 ó 2 el arreglo saldría por unas 55 mil pesetas, y para los de un 2+ por algo menos. MSX forever!, y adiós.

José Luis Lerma Moreno

CARTA A USUARIOS MSX

Hola amigos del MSX:

Quisiera informaros de todos y especialmente a los usuarios de MSX1 que vuestras máquinas pueden modificarse fácilmente a MSX2 e incluso a MSX2+, yo por ejemplo tengo el SVI 738 modificado a MSX2, este ordenador modificado a MSX2+ y cambiada la disquetera por una de doble densidad, de hecho se convierte en un Panasonic MSX2+ a un módico precio.

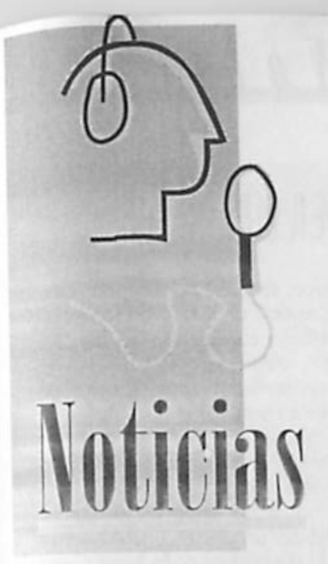
Los que poseéis un Yamaha CX5M/128 también podéis hacer esta modificación y además ya tenéis de entrada 128Kb. de RAM, pudiendo elegir entre MSX2 o MSX2+.

EL cartucho-sintetizador Yamaha SFG-05 puede ser conectado a cualquier ordenador MSX, Robin Lee de MSX CHIP CHAT me mandó una tarjeta para ello, pero es que además Yamaha fabricó una interface (esta solución es mucho mejor) que es el modelo UCN-01, fotocopias de estos planes para la interface y un detallado dibujo de la tarjeta. Si alguien quiere tenerlos se los mandaré si previamente me manda 5 discos para cubrir los gastos de correo y fotocopias, es posible que disponga en un futuro de más interfaces Yamaha UCN-01 si alguien está interesado.

Planes para modificar el SVI 738 y el Yamaha a MSX2 o MSX2+ espero tenerlos un poco más adelante, también dispondré, si es posible, del Manual de Servicio para el SVI738 y para el Yamaha CX5M.

Todos los que se quieran ponerse en contacto conmigo pueden hacerlo a a la siguiente dirección. Especialmente deseo contactos con usuarios de CX5M.

Alberto Valverde
PL 34
02621 Espoo 62 (Finlandia)



Noticias

Nuevos cambios en Sunrise

Finalmente el Club Hnostar se hará cargo de la distribución de los juegos de la "Sunrise Games Subscriptions" de la que ya os habíamos informado en el anterior número de la revista.

El precio de la suscripción es de 2.100 ptas. por cada juego (un disco) más 400 ptas. por cada disco adicional. (Es decir, que un juego de dos discos costaría 2.100+400=2.500 ptas.)

El primero de los juegos es "Shrines of Enigma"(1DD), que ya está en camino. El siguiente, "Akin" (2DD) será lanzado antes de la feria de Tilburg, y "Pumpkin Adventure III" saldrá en Mayo/Junio.

Recordad que al ser nuestro Club el encargado de la distribución de los juegos, os será mucho más sencillo y barato conseguirlos ya que además de no pagar por adelantado los dos juegos si haceis el pedido a Holanda, para Sunrise es más cómodo y más barato tener un distribuidor en españa, ya que sólo tiene que hacer un envío con 20 juegos, en vez de hacer 20 envios a España, y cada envío le supone unas 600 ptas. Por lo tanto podéis ya reservar el primer juego "Shrines of Enigma"(1DD), que esperemos este disponible a finales de Marzo.

7º Encuentro de usuarios en Barcelona

La Asociación de Amigos del MSX (A.A.M.) nos ha enviado la información completa sobre la próxima reunión de usuarios en Barcelona.

El próximo encuentro de usuarios en Barcelona (7º encuentro) tendrá lugar en el mismo local que la vez anterior, (Cocheras de Sants), y la fecha prevista será el 30 de Abril (Domingo).

Este encuentro está previsto realizarlo de forma diferente a los anteriores, es decir, aparte de una mesa central se instalarán una serie de stands dependiendo del número de solicitantes para que puedan exponer y vender sus productos se soft y hard. Además, habrá concursos de gráficos y música. También los organizadores han querido introducir algo que puede ser interesante, que será un mercadillo de segunda mano con lo cual cada uno podrá llevar todo aquello que quiera vender, cambiar, etc. Por supuesto, se entiende que ha de ser material original. Para el mercadillo de segunda mano no será necesario solicitar stand; la asociación colocará uno y el que quiera expondrá sus productos o anuncios.

En cuanto al tema de los stands, habrán de solicitarse con un mínimo de tres semanas de antelación a la fecha del encuentro con el fin de poder organizar el tema. Lo mismo para el tema de gráficos y músicas que se repartiría con la entrada.

Fecha de la reunión: 20 Abril 1995
Lugar: C/. Sants, 79-81
(Cocheras de Sants) Barcelona
Precio de la entrada: 500 ptas.
Precio del stand: (Por determinar)
Plazo para solicitar stand: 8 de Abril, último día.
Plazo para concurso: 8 de Abril, último día.

Para más información sobre la reunión:

Ramón Ribas
C/. Cerdeña, 379, ático 3ª
08025 Barcelona
(93) 391 18 10

Javi Lavandeira
C/. Baleares, 26 -bajos 2ª
08921 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)

Para más información sobre los concursos, dirigirse a:

Raúl Ramírez
C/. Camprodon, 1
08420 Canovellas (Barcelona)

Para más información sobre los stands, dirigirse a: Ramón Ribas.

"Por la continuidad del MSX creemos muy positivos estos encuentros. Nuestra idea es mejorarlos con la colaboración de todos."

'Felipe García (secretario de A.A.M.)

MSX I.C.M. Nº12

En el pasado mes de Febrero salía un nuevo número de este fanzine italiano, dirigido principalmente por Gianluigi Pizzuto y Marco Casali. Hace unos días tuvimos la ocasión de hablar con ellos sobre el intercambio de software e información entre ambos ambos países.

En este número nos encontramos con la segunda parte de un artículo de Henrik Gilvad sobre el CD ROM para MSX2, información del OPL4, artículo del MSX Emulator para MSX DOS, solución de cómo terminar el juego The Tower of Gazzel, incluyendo mapas, la sección Club Hnostar Times, sección de trucos y pokes, anuncios y listas de software y hardware, ...

Os recordamos que el fanzine está totalmente en italiano, y tiene el mismo formato que nuestra revista. Los interesados en comprar este fanzine pueden escribir o llamar a:

Gianluigi Pizzuto
Via Panfilo Castaldi, 26
20124 Milano (Italia)
Tel. 02-29515365

Nuevo Interface ATA-IDE

La producción del Interface SCSI en Suiza ha parado, y ahora se está trabajando en un nuevo interface, el MSX ATA-IDE. Estas son algunas de sus ventajas respecto al interface SCSI:

El interface sale más barato, e incluirá el MSX DOS 2.

Todo el hardware, léase discos duros, CD ROM, ... son algo más baratos al ser IDE que SCSI.

Además se mejorará la velocidad de datos, llegando a ser de 650 bytes/sec en los Turbo R y de 160 bytes/sec en los MSX2/2+.

De momento aún se desconoce el precio final del nuevo interface. Esperamos que todavía estén disponibles algunas unidades del Interface SCSI pues tenemos varios pedidos pendientes. Si alguien está interesado en el MSX-SCSI que nos lo comunique con bastante antelación.

POWER MSX Nº4

Muy pocas veces se habla del MSX en Francia. Recientemente el Club ha estado manteniendo cierto contacto con un usuario francés, Christophe Schloupt, quien lleva el Club Power MSX. Él, después de enviarle varios números de nuestra revista, nos ha remitido un ejemplar se su fanzine. El fanzine, que es bimestral, son 40 páginas Din A4, y está totalmente en francés. El precio es de 25 francos (unas 650 ptas), más gastos de envío (suponemos que serán unos 12,50 francos aprox.). También editan un disco, concretamente van por el Nº2, aunque nosotros no lo hemos recibido.

El contenido de este número es el siguiente: Sección de noticias de Italia, donde hacen un repaso al nuevo software (destacamos X-Tools Utilities v.4.0, Covox Sample Wave, FRAY en italiano, ...), noticias de Japón, España (comentan la existencia del Dante 2 y SD Snatcher version española, así como el Arma Mortal, y Babel The New Megablocks), noticias de Holanda, y como no, noticias de Francia (comentan la existencia de varias imagenes para el famoso Dynamic Publisher).

En el apartado de comentario de software hacen un breve repaso a "Not Again", "Cytron" y "Cowboyana Jones". También publican un artículo referido al MSX en Francia, desde sus inicios hasta la situación actual. En el fanzine también encontraréis un curso de Assembler, más comentarios de software (utilidades como 3D Studio, demos como Ray Tracing Demo O RMF Mega Demo), un artículo sobre la Vector Mania, cómo terminar el Ninja Kun, sección de anuncios, opiniones, ...sin duda un fanzine bastante completo. El próximo 30 de Abril tendrá lugar en Francia un encuentro de usuarios.

Para recibir más información (sólo escriben en francés o alemán) podéis dirigiros a la siguiente dirección:

POWER MSX
c/o Schloupt Christophe
8, rue des Capucines
57530 Courcelles / Nied
FRANCIA
Tel. 87 64 52 60

Feria MSX en Japón

El Club japonés PCCM, que últimamente está planeando la distribución de software europeo, organizará proximamente una feria en Japón. El encuentro será el sábado 6 de Mayo, y el lugar del encuentro será en el 5F de Takinogawa-Kaikan en Tokyo. Estará abierto de 10:30 a 13:30. A las 16:30 se celebrará una fiesta con motivo del éxito del acto. La entrada costará 600 yenes, y la participación en la fiesta posterior 1.000 yenes.

En esta feria se presentará: el PCCM Ninja TAP, que añade de 1 puerto a 4 puertos del joystick para los MSX y PC-9801. Una demostración del OPL4, así como del V9990. También presentarán la unidad MSX-2HD, un expansor de slots, ampliaciones de memoria, etc. También habrá un debate para dar a conocer ideas, opiniones, ...

Para conocer más del tema podéis contactar por correo electronico (e-mail) con:

Harada Shunsuke
(harada-s@jed.uec.ac.jp)

o en:

115
Ukima Kitaku 1-14-8-401 Tokyo Japan
Hoshino Yasuhiro

Encuentro MSX en Oslo

Parece ser que Abril y Mayo son fechas idóneas para realizar todo tipo de ferias y encuentros de usuarios. El sábado 22 de Abril tendrá lugar el "XI MSX Meeting de Oslo". El horario será de 10 a 18 horas. El lugar del encuentro será:

Sandstuveien 60 A
Edificio "TELENOR"
Oslo (Noruega)

Allí estará Henrik Gilvad para mostrar el CD ROM, GFX9000, y Moonsound. Los interesados pueden dirigirse a Henrik:

E-mail: msx@login.dknet.dk
Tel/Fax: (+45) 39 29 07 84

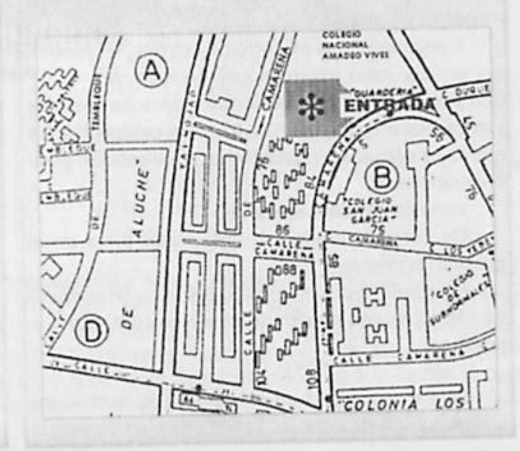
Próxima reunión en MADRID

Dentro de unos meses, el día 14 de Mayo, tendrá lugar la primera reunión de usuarios MSX celebrada en la capital española, Madrid. El lugar será en el Centro Cultural del Ayuntamiento, Fernando de los Ríos, que tiene unas instalaciones de primera y una capacidad de 160 plazas, ampliables hasta 200. El lugar es muy cómodo con una luz muy buena y bien ventilado, con lo que la comodidad será total. La zona tiene todo tipo de restaurantes, bares, o fastfoods. Para dormir hay multitud de sitios con sólo coger un autobús.

Las líneas de autobuses (es preferible coger el autobús) son el 138 que se puede coger en la plaza de España y va directo a la C/. Camarena nº 10, que es el lugar donde está situado este centro. También el 25, que va desde Ópera hasta esa calle. Si vienes por tren o avión pide más información a los organizadores (de todos modos lo explicaremos con más detalle en la próxima revista).

El aparcamiento no tiene problema, pues en el mismo centro hay parking. La reunión durará desde las 10:00 h. a las 19:30 h. El precio de la entrada será de 200 ptas. El encuentro está organizado por el Club Power Replay y Majara Soft, ambos de Madrid. Intentarán presentar tanto el OPL4 como el Graphics 9000.

Para conocer más detalles, podéis contactar con Rafa Corrales en el Tel.(91) 463 83 24 o con Manuel Varela en el Tel. (91) 386 31 71.



The HNOSTAR News

Una vez más nos encontramos en esta sección para hablaros sobre las noticias relacionadas con el Club.

En primer lugar comunicaros que respeteis el horario de llamadas (nunca llaméis por la mañana) y sobre todo si queréis enviar un fax, ya que para ello necesitamos tener el ordenador encendido -ya que se trata de un módem/fax-. Por otra parte, si alguno de vosotros queréis enviarnos los artículos de la revista o cualquier otro programa, podéis hacerlo también vía módem, llegándonos más rápido que Correos, y además os ahorráis el disco. Por el contrario, si vosotros queréis que os enviemos un programa vía módem no tenéis más que decírnoslo.

Últimamente estamos conectados con NEXUS BBS, en la que ya os hemos dejado algunos mensajes, por lo que también podéis optar por dejarnos mensajes en esta BBS.

Y seguimos con el correo electrónico, en este caso Internacional. Se trata de que pondremos a disposición de todos los usuarios extranjeros una dirección de Internet, para recibir los mensajes cómoda y rápidamente. La dirección posiblemente será:

<hnostar@redes1.unizar.es>.

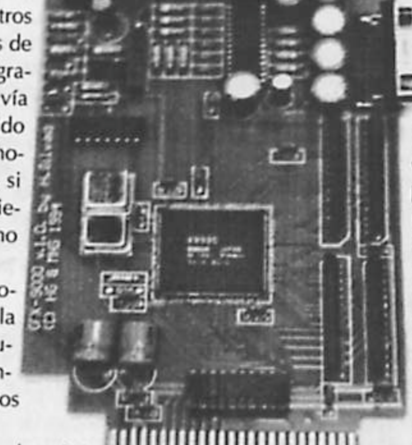
Os comentaremos más sobre este tema en el próximo número.

Esperamos que con todos estos hilos de comunicación no tengáis ningún problema en contactar con nosotros.

Otro tema. Ya os hemos comentado en Noticias la suscripción de Sunrise. También podéis conseguir el *Sunrise Magazine* que será bilingüe: inglés y holandés. La *Sunrise Magazine* será un mezcla de las actuales Magazine, Special y Picturedisk. *Sunrise Magazine* constará de 2 discos, uno de textos y otro de software. Se podrá instalar en disco duro. Esta revista será realizada 5 veces al año. El precio de la suscripción será de 85 Florines. Si alguno de vosotros estáis interesados en el mismo, aunque sólo sea uno sin necesidad de suscribirse, no tenéis más que encargárnoslo.

También podéis ver un anuncio de la importación de productos de Brasil, aunque algunos productos parece que no funcionan en nuestros ordenadores (como la Megaram, que sólo funciona en los MSX1europeos y MSX1-MSX2 brasileños).

Por otro lado, hemos contactado con Fony y nos hemos hecho cargo de la distribución de sus productos en España. El primer juego es el Eggbert, que podéis ver comentado en la sección *Software*, su precio 2000 ptas.


Graphics 9000

En el próximo número os tenemos preparados varios artículos, que por problemas de espacio no hemos podido insertar en este número. Tenemos preparado el artículo del *Dragon Slayer VI*, enviado por Miguel A. Fernández. Os tenemos preparado un especial de Italia (del mismo modo que hicimos con Brasil), así como un artículo referente a los discos duros, y las primeras impresiones del V9990 (del que ya podísteis ver una foto en la página de sumario y en ésta).

International information

International users can contact with us sending a Fax (only with any Group III facsimile machine and CCITT T.30 transmission). Our Telephone number is +34-81-80 72 93. (You can write us in Spanish, English or Portuguese language).

Nextly you will can send an E-mail via Internet. At the moment you can write us on this address:

<msx@stack.urc.tue.nl>

because we can receive all messages from it.

Our owner address will be:

<hnostar@redes1.unizar.es>

compro vendo

VENDO MSX Turbo R ST convertido a GT por 90.000 ptas. Interesados ponerse en contacto con Paco. Tel. (96) 238 61 71.

VENDO ordenador MSX2 NMS8280 por 50.000 ptas. no negociables. Incluye FM-PAC, joystick, casete, cartuchos, cintas, juegos en disco... Interesados ponerse en contacto con:
Julio García París
C/. Sicilia, 95 entresuelo 1ª
08921 Sta. Coloma de Gramanet
Barcelona

VENDO ordenador MSX1 Sony HB-20P, con más de 150 juegos en cinta y cartucho IDEA-TEXT (procesador de textos). Todo en perfecto estado y funcionamiento. Sólo por 20.000 ptas. También compro MSX2 en buen estado, estoy dispuesto a ofrecer un precio razonable. Interesados contactar con:
Antonio Mesa Gómez
C/. Concilio de Trento 108, 3-2
08020 Barcelona

CONTACTO con usuarios para intercambio de músicas MBM, MUS, FMX, OPX o programas de 128Kb que funcionen en el 8250. Busco información de comunicación módem o RTTY para MSX. Compro Hardware: SCSI, ampliaciones, MSX-DOS 2, digitalizador de vídeo ... Interesados ponerse en contacto con:
Fernando Bleda
C/. Conchita Piquer 10 B-38
46015 Valencia

VENDO Nihongo´s B,C, 1,2,3 y 4 a 150 ptas. c/u. Hnostar 15 (en color) por 300 ptas. MSX CLUB's 57, 58, 60, 69, 70, 71, 74 y 80 a 150 ptas. Todo en buen estado. Llamar a Javier los fines de semana o de 21h. a 22:30h. al (93) 397 03 40

VENDO Philips 8235 MSX2 con unidad de disco, cables, etc. por 15.000 ptas. Casete Philips y cintas por 2.500. Monitor Philips F/V por 10.000 ptas. RF para Sony f700S, Turbo R o 2+ por 5.000 ptas o cambio parte de ello por unidad de disco externa de 720K para Turbo R o monitor color Philips en buen estado. Fernando (927) 27 16 04. A partir de las 21:00 h.

VENDO FM-PAC por 10.000 ptas, Ratón por 6.000 ptas. e impresora por 15.000 ptas. Si compras todo el lote el precio es de 26.500 ptas. David, tel. (94) 460 39 39.

VENDO los siguientes cartuchos para MSX2: Rastan Saga (caja grande) y The Treasure of USAS (caja pequeña), perfectísimo estado, contienen manuales originales. Vendo junto o por separado a 3000 ptas. c/u o 5000 ptas. los 2. Interesados ponerse en contacto con:
Claudio Pérez Dorado
C/. Monturiol, 17 6º-2ª
08018 Barcelona

SE VENDE gran cantidad de productos MSX, ratones, impresoras, juegos en casete, cartuchos, programas de música Yamaha, etc. Los interesados en tener una lista ponerse en contacto con:
Alberto Valverde
PL 34
02621 Espoo 62
Finlandia

VENDO revistas MSX-EXTRA, MSX-CLUB, Hihongo, Hnostar, MSX-MAGAZINE, FKD-FAN y cartuchos Rastan Saga, Andorogynus y Usas. Precio a convenir. Miguel Ángel, Tel. (964) 45 34 28.

VENDO impresora MSX Philips VW0030. Precio 15.000 ptas. Interesados ponerse en contacto con:
Eduardo Zubiaur
C/. Villamediana 20, 5ºA
26003 Logroño
Tel. (941) 245945 de 14-15:30 y de 21:30 a 23h.

COMPRO FM-PAC en buen estado. Interesados enviar ofertas a:
Miguel Angel Fernández Fernández
Bda. San Juan de Dios
C/. Platón, 3 bajo C-2
18014 Granada

COMPRO MSX2. Enviar ofertas a:
Pedro Orozco Bernat
C/. Sant Lluis, 30 1-1
43500 Tortosa
Tarragona

VENDO traducciones al castellano del YSII (1.500 ptas.), Rune Master II (500 ptas.), YS III (1.500 ptas.) y Tower of Gazzel con etiquetas a 1.500 ptas. También vendo Master de sonido del Illusion City para MSX2/2+ y Turbo R con gráficos en 512x424 y ecualizador de sonido por 500. Manuel Pazos, tel. (942) 31 44 41.

DISTRIBUCION

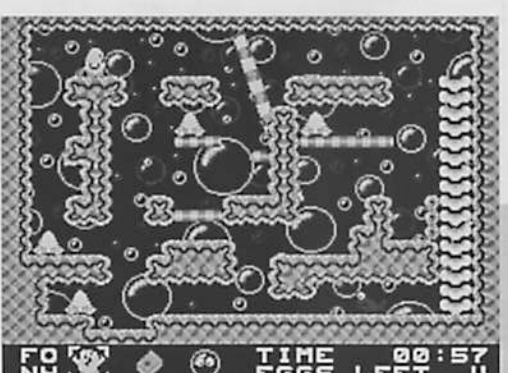
HARDWARE

Nuevo interface SCSI	16.000
Tarjeta COVOX	2.750
Kit mejora calidad impresora	6.000
10 discos (2DD), con etiquetas	750
Moonsound*	28.000
Graphics 9000*	38.000
Digitalizador HBI-V1	35.000
Music Module	18.000
Ratón MSX	7.000
MSX2+ 512K	CONSULTAR

(*) Incluyen software, precios orientativos. HACER RESERVAS.

SOFTWARE

MoonBlaster	4125
Bozo's Big Adventure	1500
Pumpkin Adventure II	3950
Giana Sisters	2250
MB Music disk #2	1125
The Witch's Revenge	3375
Blade Lords	3375
Retaliator	3000
SCREEN 11 Designer	3375
Arma Mortal	1200
Aladin (sólo placa) + manual	7000
PCM Tracker (con manual)	2000
Not Again!	1500
Eggbert (Fony)con manual español	2000



Eggbert

La última producción de Fony por fin en España. Consíguelo por sólo 2.000 ptas. Con manual de instrucciones en castellano y etiquetas en color.